Joker

216 • JULIJ • 2011



KOMAD 6,90 €

ANALI: FLIPERJI IN SERIJA DRAGON'S LAIR, VEDEŽ: LETALO A-10,
PO SLOVENIJI SMO VOZILI GEORGA R.R. MARTINA,
TESTISI: DVOJEDRNI ANDROIDNI MOBILNIKI,
AKTUALNI TRENDI IGRIČARSTVA,
MLADI SPLETNI MILIJONARJI.

OD USTVARJALCEV FILMA SVET IGRAČ 3





SINHRONIZIRANO V SLOVENŠČINO

samo v kinu od 23.06.2011

TUDI V DISNEY DIGITAL 3D

www.cenex.si

CENEX

Joker

RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 216
julij 2011
http://www.joker.si

povprečna naklada: 12 K

IZDAJALEC
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana

DIREKTUM
Samo Žargi, telefon: 01 / 473 82 80

NASLOV REJNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 059 08 99 35

NAGLAVNI IN GOVORNI VREDNIK
David Tomšič

DEZIJN™ IN GRAFIČNI ZLOM
David Tomšič

REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala

REDITELJ NATLAČENKE™
Matjaž Štrancar

LUSTRATORKI
Primož Bertoncelj, Tanja Semion

JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, Case, LordFebo, Navi, Sneti, Quattro, Yohan

OGLASNO TEŽENJE
Bojan Pretnar, telefon: 031 454 398
bojan.pretnar@delo-revije.si

ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 059 08 99 30

Naročniki imajo imajo sprva 15 % popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20 % pri plačevanju na eno leto.
Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče. Slednjega si ne želimo.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
Tiskarna Schwarz

Revija izhaja 15. v mesecu.

ISSN 1318-461X

Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5 %.
Tako kot DDV je tudi DVD sestavni, neodtujljiv del revije!

OZNANILA

Kljub neusmiljeni vročini iz devetega kroga pekla smo naredili Joker, ki bi moral zadovoljiti slehernega čitavca. Anali, vedež, igre, družbo-slovni prispevki, analiza panoge, joški, Duke na plakatu in kup playstationovih špilov za potalat, to je julijski izkupiček!

IGROVJE, KONZOLEC

Alice: Madness Returns	36
Hydrophobia: Prophecy	38
Frozen Synapse	39
Hunted: The Demon's Forge	41
The Next Big Thing	42
Capsized	51
F.3.A.R.	52
Super Street Fighter 4 Arcade Edition	54
Pride of Nations	55
Dungeon Siege 3	56
DCS: A-10C Warthog	58
The Sims 3: Generations	59
Mali opisi za PC	60
Ultima Underworld	62
SOCOM: Special Forces	70
Virtua Tennis 4	72
Zumba Fitness	74
Transformers: Dark of the Moon	75
MotoGP 10/11	75
Mali opisi za konzole	76
Drkamoževi opisi	78

PREOSTALNIK

“Mi smo pa tisti mladi bogataši z internetov!” *Njihove zgodbe, naša zavist!*	16
Generacija tilt *Anali o nekdaj znamenitem, danes skoraj izumrlem rekvizitu gostilniškega športa.*	18
Leteči merjasec *Ni lep in supersoničen, je pa močan in debelokožen: avion A-10 thunderbolt.*	20
Povsodni trendi *Šestnajst kolovozov, po katerih se kotali voz naše industrije.*	30
Spomenika serijski smrti *Ubijalsko spastične pustolovščine Dirka Drznega in Vesoljskega asa.*	64
Mini testisi *Na sporedu: ljudska igralna palica, hišni zvočniki in solarna tipkovnica.*	67
Trije guglfoni *Preizkus in s prstom pokaz na najboljši dvojedrni androidni telefon od treh.*	68
Druženje z najljubšim hobitom *Niso nas obiskali Oni, marveč oni, ki si je One izmislil.*	80

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

Uvodnjak	5
Uma Turban	24
Črkožer	je
Slikosuk	86
Jokerplov	87
Kražka	88
Štorija	89
Crtič deluks	90

20 VRSTIC

Vroče poletje je prineslo pričakovane filmske blockbusterje in malo manj pričakovani Google+. Na prvi pogled to dvoje ne bi moglo biti bolj različno, a moji možgani, ki so že povsem razkuhani, med njima vlečejo čudne povezave. Ne toliko o filmih ali najnovejšem spletnemu servisu kot o tem, kako se na oboje odzivamo.

Vsi dobro vemo, da od poletnih polnilnikov dvoran ne gre pričakovati intrigantnih zapletov, inteligentnih besednih bodic in subtilnih družbenih kritik. To je rezervirano za oskarjevske nominirance, ki kapljajo jeseni. Poleti greš v kino zato, da v klimatizirani dvorani žvečiš razstreljeno koruzo in jo zalivaš z rjavo mehurčkasto brozgo, medtem ko se diviš spektakularnim eksplozijam ter se režiš dukovskim enovrstičnicam. Česa več siva tvar itak ni sposobna sprocesirati. Oziroma, ne da se ji. Vseeno pa hočemo biti fini, izobraženi ljudje, zato pričakujemo, da nas bo blockbuster postavil na laž. Da bomo dobili inteligenten film ki bo nahranil tudi dušo, ne le po mcdonaldovsko površinsko vzdražil naša čutila. In potem iz kina hodimo razočarani. Ali, kar je še huje, ko vidimo razočarane kolege, sami ne upamo priznati, da nam je izklop možganovine v resnici dobro del.

Kar me privede do socialnega mreženja. Gugl plus je v času pisanja spet ena stvari, ki jih moraš imeti, drugače nisi kul. Pa še Googlova je in gmajna ob njihovih umotvorih vedno zganja cel ega hudiča. Malo zato, ker veliki G uživa spoštovanje med geeki. Mnogo bolj pa zaradi ekskluzivnosti, ki spremlja splovitev njihovih servisov. Bolj kot je reč zaprta, bolj si želiš priti noter. Da si del ekskluzivne manjšine, alter, frajer. Za ceno tega si pripravljen servisu odpustiti, da ob površnem pogledu ne ponuja ničesar takega, česar ne bi imel že pri konkurenci. Celo precej špartansko je vse skupaj. Okej, večini, tudi meni, je to všeč. Posebej genialni sistem krogov, ki ti omogočijo natančen nadzor, koliko svojega življenja želiš deliti z vsakim človečkom posebej. Ne pomisliš pa na to, da so duša vsakega takega omrežja uporabniki in lepote ali govnarije, ki ti jih drugi pacajo v 'Tok'. Večini je Facebook pričel smrdeti ravno zato, ker je bilo 'prijateljev' preveč in so spamali tvoj zid s prošnjami za vse Zyngine špile.

Če bo Google nadaljeval z dotokom ljudstva v takem tempu, kot ga vidim zadnje dneve, bomo v manj kot letu dni razočarani tudi nad njim. In se nostalgično 'plusenali', če se kdo spomni časov, ko je bil G+ še dober. Marsikdo si ne bo upal priznati, da mu bo dober tudi še takrat. Hjah, vsak servis je tako dober kot tisti, ki ga uporabljajo. Večina ljudi pa misli, da so vsi okoli njih kreteni. Čeprav vase ne pogleda nihče. ***Quattro***

PODPORNIKI

Bolha	70
Cenex	79
Cockta	91
Colby	86
Mladinska knjiga	83
Najdi.si	33
Nokia	92
Planet Tuš	86
Tehniška založba	9
Wilkinson	3

Na naslovnici tokrat ni jošk, ki so prejšnji mesec vnovič povzročile nekaj vroče krvi pri nedojencih.

Turki se zgodovino učijo jako selektivno. Pogovarjal sem se z univerzitetnimi izobraženci, pa me, ne vedoč očigledno za stoletna balkanska haranja njihovih prednikov, naivno povprašajo, če so v naših krajih kaj grdega storili. "Ne, vse tja do Dunaja ste sadili rožice, ljudje so se pa od navdušenja sami natikali na kole." Bi jim dal za prečitat 'naš' nobelovski roman Na Drini čuprija, pa bržda ni preveden v njihovščino.

Znate naizust našteti več kot dve samooklicani, a nepriznani državi? Palestina ... Kosovo ... potem pa obzorij počasi zmanjka. Veliko jih sicer res ni, toda samo na ozemlju nekdanje Sovjetske zveze so denimo kar štiri občine, ki jim zaradi rasne ali verske pripadnosti ni bilo za živeti niti v odcepljeni republiki: Južna Osetija, Gorski Karabah, Abhazija in Pridnjestrska republika. Slednja je celo v Evropi, od Romunije še dve meji v desno. (Konkretno gre ze ostružek Moldavije. Ki pa je čisto zaresna država.)

Ampak vkup s Kosovom to nista edini evropski ozemlji, ki imata težave z identiteto in sosedi. Obstaja še ena slična od Boga pozabljena tvorba na koncu, ki je bolj privlačen od skrajnega Zakarpatja in senčne strani Šarplanine. To je Turška republika severni Ciper, kakor se uradno imenuje zgornji kos tretjega največjega sredozemskega otoka.

Vsakdo seveda pozna Ciper, dasi se nanj spomnimo le ob gledanju Eurosonga. A ko je govora o njem, gre največkrat za grško govorečo Republiko Ciper, članico EU in uporabnico evra. Država, ki ima okoli osemsto tisoč prebivalcev, zaseda južni del otoka, dočim je situacija na severu drugačna. Tam živijo potomci Seldžukov, na vretenih se vrti kebap in v denarnicah so lire, vmes pa je čisto zaresna meja z graničarji, bodečo žico in španskimi jezdeci.

Tako kot v primeru Palestine so za ta spor v dobršni meri krivi Britanci. Ti so otok dobili od Turškega cesarstva in vse do sredine 20. stoletja niso hoteli niti slišati o njegovi samostojnosti, četudi so grški prebivalci v želji priključitve matici dolga desetletja izvajali gverilske napade na kolonialne sile. Če so pri tem ubili kakega Turka ali razstrelili pol njihove vasi, je bilo še toliko bolje. Helensko nemaranje Turčinov ima namreč močne korenine v stoletjih podjarmljenosti in v vseh grozodejstvih, ki jih je storila otomanska vojska med grškim bojem za neodvisnost. Velika Britanija je, tako kot v vseh svojih kolonijah, taka trenja med območnimi frakcijami zgolj spodbujala. Če so bili lokalci skregani, ni bilo bojazni glede skupne vstaje.

Naposled je krona leta 1960 le popustila in Ciper je postal enotna, samostojna država z znanim pravoslavnim nadškofom Makariosom kot prvim predsednikom. Ta pa je kljub osamosvojitvenim listinam, ki so narekovale oblast v rokah obeh etničnih skupin, turške brate hitro pahnil z vseh pomembnih področij, zaradi česar so se konflikti le še okrepili. V partizanskih akcijah in v številnih množičnih pobojih civilistov je v prihodnjih letih na obeh straneh padlo več tisoč prebivalcev. Mirovniške sile, ki so prišle na otok, so le stežka krotile strasti nepovratno skreganih Ciprčanov. Pri tem velja obče mnenje, da imajo grški domačini na glavah dosti več masla.

Turčiji je bilo mar za svoje ljudi, zato je bila vojska desetletje v polni pripravljenosti, vendar so posredovanje nekajkrat zaustavili na priprošnjo Američanov. Hladna vojna je bila tedaj na vrhuncu in vsaka orožarska iskrica je bila nevarna. Toda po letu 1967, ko so generali v Atenah izvedli državni udar in prevzeli oblast, se je v boje vmešala še Grčija. Vojaška hunta se je sčasoma odločila pripojiti Ciper in uničiti tamkajšnje Turke. V ta namen je celo izvedla atentat na ciprškega predsednika, češ, da se ne zavzema za aneksijo očetnjavi.

Naposled je bilo Ankari pogromov nad rojaki zadosti, zato so turške sile 20. julija 1974 pričele z operacijo Atila in v kratkem času s težko mašinerijo zavzele severni predel otoka, vključno s kosom glavnega mesta Nikozija, čez katerega odtlej teče razmejitvena črta. Sto tisoč Grkov so spodili na jug, svoje zemljake pa potegnili na okupirano stran, kjer so leta 1983 razglasili samostojnost z zastavo, inverzno turški.

Čeprav Severnega Cipra ne prizna nobena država razen Turčije in velja za zasedeno ozemlje, je bilo s tem krvavih spopadov konec in na otoku je zavladal mir. Vseeno so tekom meje odtlej nastanjene mirovniške sile, dočim je na severu nenormalno veliko vojašnic in zajetna zaloga turških soldatov. Matična domovina je pač edina zaslomba te kvazidržave, saj se mednarodna skupnost ne premakne. Sekretar Združenih narodov Kofi Annan je leta 2004 predlagal referendum o združitvi. Prebivalci grškega dela so bili proti, turški Ciprčani pa, zanimivo, za.

Slednje gre razumeti, kajti severu gre precej slabše od bogatejšega juga. Zato so zadnja leta jeli pospešeno investirati v turizem in letos je Severni Ciper prvič tudi v slovenskih katalogih počitniških destinacij. No, kakega posebnega priporočila mu ne dam. Ni zanič in ko si tam, ti ni hudega. A kaj, ko je drugod naokoli mnogo bolje v vseh ozirih, najsi bo to Grčija, Turčija, južni Ciper ali Egipt. Zaradi nepriznanosti okrajno letališče ni mednarodno, kar pomeni postanek v Istanbulu ali Antaliji, kar občutno podaljša pot. Turistična ponudba je maloštevilna in skopa, celo do te mere, da ljudje ne znajo niti osnov angleščine. Idiličnih vasic, zapeljivih pekarn in trgoviničnih promenad nalik grškim praktično ni, dogajanja v mestih tudi ne. Večina štacunske ponudbe so ponaredki Adidasovih trenirk ter Louis Vuittonovih torbic.

Razdalje so precejšnje in če hočeš videti par divjih osličev, želvje jajce ali najlepšo plažo, se moraš voziti sto petdeset kilometrov. Po levi strani, se razume. In po cesti brez talnih označb, ograje in kresničk ter z redkimi kažipoti. Da je orientacija še težja, je včasih na tabli napisano grško krajevno ime, na primer Kyrenia, na naslednjem razpotju pa bo tabla govorila po turško: Girne. Vedi potem, kod in kam. (Mimogrede, glavnemu mestu se po domače reče Lefkoša ali Lefkosia, medtem ko je Nikozija angleška označba.)

Ciper ima sicer pestro zgodovino. V kameni dobi so po njem tekali pritlikavi hipoti in sloni, antične kronike povedo, da se je na tamkajšnjem bregu iz morske pene rodila Afrodita, v srednjem veku je imel nekaj časa otok v lasti Rihard Levjesrčni in ga nato prodal viteškemu redu templjarjev ... Vendar se Severnega Cipra očitno ne tiče nič od tega. Turkom je uspelo uničiti, pohabiti in opleniti večino zgodovinskih spomenikov, dobršen del za časa Otomanov, ostale v zadnjih desetletjih. Lep primer je veličastna gotska katedrala iz 12. stoletja, ki so ji kratkomalo dozidali minaret. Iz starih časov ostajajo le slabo vzdrževani ostanki ancientnega mesta Salamis, ki so ga med vračanjem iz trojanske vojne ustanovili Grki, in razvaline nekoč gotovo sapojemajoče utrdbe Svetega Hilariona, po katerem naj bi po pričevanju turističnega urada Disney narisal Sneguljčičin grad.

Je pa ondi ena 'zgodovinska' znamenitost, ki je svetovni fenomen in ki bi lahko rabila kot podlaga za kak špilčni scenarij. To je Varosha, del mesta Famagusta. Dotični kraj je bil v šestdesetih letih prejšnjega stoletja ne le najbolj mondeno letovišče na otoku, marveč eno glavnih obmorskih zbirališč svetovnega jetseta z visokimi hoteli in širokimi bulvarji. Nekakšen vzhodnosredozemski Monte Carlo, kjer se je kazal vsakdo, ki je v tedanjem šovbiznisu kaj pomenil. Turška vojska je leta 1974 po zasedbi Famaguste in pregnanju štirideset tisoč prebivalcev celotno območje neprodušno ogradila – in zapustila. Baje kot vzvod pri pogajanjih, ki se očitno niso izšla, kajti razen redkih novinarjev civilna noga tjakaj ni stopila že petintrideset let. V restavracijah mrtvega in propadajočega kraja so še vedno pogrinjki, trgovine imajo založene police in celo v avtosalonih ter garažah so še avtomobili iz tistega časa. Čeprav vstopa ni, se da ta neverjetni spomenik človeške nerazumnosti dovolj dobro videti čez ograjo. Seveda pod budnim očesom oboroženega Mehmeda in Sulejmana, ki iz strojničnega gnezda gledata tako zavzeto, kot da se lahko vsak trenutek pojavi opankarski neprijatelj.

Izgnanci so pred časom podpisovali peticijo, da bi se Famagusta osvobodila, a je Turčija zanjo gluha, enako kot za opomine Zduženih narodov. Morda je tako najbolje, saj bi odstranitev zidu povzročila le obilico novih težav in sporov. Enako velja za vnovično enotnost otoka. Kljub leporečenju visoke družbe o sobivanju je resničnost še vedno polna obojestranske mržnje in nestrpnosti.

Mesto duhov, s katerim se lahko primerja le še ukrajinski Pripjat, se medtem vrača v naročje narave in nudi zavetje nešteto kuščarjem, podganam ter divjemu rastju. Nam pa material za študijo, kakšna bo videti Zemlja, ko bo človek izumrl.

David Tomšič



Ne verjameš, dokler ne vidiš: tole je pogled na deset kvadratnih kilometrov zapuščene Famaguste, kjer so imeli nekoč vile Richard Burton, Sophia Loren, Elizabeth Taylor in Brigitte Bardot, zdaj pa je že 35 let mesto duhov, glodalcev in plazilcev.

Deus Ex: Human Revolution



Piše se leto 2027 in svet je priča razmahu transhumanizma – spremembe človeka na rovaš tehnologij, ki preprečujejo staranje in izboljšujejo telesne, miselne ter psihološke sposobnosti. A siloviti razvoj ni prinesel blaginje za vsakogar. Na ulicah otoka nedaleč od Šanghaja in v Detroitu, Montrealu ter drugod po Zemlji se namreč pod svetlečimi neonskimi napisi sprehajajo tako petičneži z bioničnimi okularji in mehanskimi protezami kot navadni smrtniki, ki si pregrešno dragih telesnih vsadkov in nadomestnih udov ne morejo ali nočejo privoščiti.

Naslednji Deus Ex, podzvan Human Revolution, nas bo postavil v nedrje temačnih futurističnih metropol, kjer so prebivalci filozofsko razpeti med spoštovanjem starega mesa in biotehnološkim napredkom. Igro čaka nehvaležna naloga, saj jo bomo nekoliko starejši igralci besno primerjali z nostalgičnimi spomini na legendarni Deus Ex – začetno kiberpunkovsko akcijsko frpjko, s katero je zaslovel agent JC Denton. Slednjega v drugem delu (za skupno dobro se pretvarjamo, da povprečnega nadaljevanja Invisible War ni bilo!) ne bo na spregled, saj se bo HR odvrtel dve leti pred njegovim rojstvom. Nastopali bomo kot Adam Jensen, specialist za varnost pri spornem podjetju Serif Industries, ki v napadu skrivnostne najemniške grupe skorajda umre, a se po šestih mesecih vrne v obliki, ki je prej robotska kot človeška. Raziskovalno-maščevalni pohod, med katerim se bomo menda spotaknili ob hudo zaroto in odločali o prihodnosti človeštva, kakopak ne bo izostal.



Odklepanje in razvoj vsakovrstnih biomehanskih sposobnosti junaka bo kajpak eden od poglavitnih motivov. Adama bomo naučili dvigovanja težkih predmetov in začasne nevidnosti, mu okrepili vid in oklep ter mu izboljšali znanje hekanja vrat in terminalov. Streljanje pa mu bomo lajšali s predelovanjem in nadgrajevanjem številnih pokalic, električnih šokerjev in ostale uporabne krame, ki se nam bo nabirala v konkretnem inventarju.

A še pomembneje je bržda to, da se bomo okolišev, med katerimi bo po doslej videnem sklepajoč veliko (preveč?) skladišč, pisarn in laboratorijev, tako kot v izvirniku lotevali na več načinov. Paznikov se bomo odkriževali z razdalje ali neposredne bližine, od točke A do točke B pa bomo mogli najti alternativne poti, s čimer se bomo ognili sovražnikom in varnostnim sistemom. Nemalo bo tiholazniške telovadbe in skrivanja za zabojniki, špil pa se bo bavil s samodejnim preklapljanjem med akcijskim prvoosebnim in potuhnjenim tretjeosebnim pogledom.



Sam Fisher in Snake srečata detektiva Deckarda iz Blade Runnerja? Tako nekako. S tem, da avtorji jamčijo, da bo pestrost različnih pristopov tu bistveno večja, frpjski elementi pa izrazito poudarjeni. Tudi štorija obeta in le upamo lahko, da na koncu ne bomo dobili pričakovane titule, ki po kompleksnosti ne bo dorasla slovesu bajeslovnega prvenca. Eidos Montreal, imamo vas na muhi. (cs) ***Square Enix za PC, PS3 in X360, 26. avgusta***





Noire pride na PC, usoda sekvela nejasna

Rockstarjeva detektivska srhljivka, v kateri kot detektiv Cole Phelps raziskujemo umore in druga hudodelstva v povojnem Los Angelesu, bo jeseni razveselila tudi pecejaško skupnost. Obeta se nam izpiljena grafika, neproblematično igranje tako s tipkovnico in mišjo kot z džojpedom, podpora stereoskopiji in bržkone vključitev katerega od bonusnih kriminalnih primerov, ki so na konzolah na voljo kot plačljive dolpotegljive vsebinice. Opis prve četverice dodatnih nalog najdete v namenski rubriki tekoče številke.



Detektiva Cola Phelpsa bomo kmalu uzrli tudi na monitorjih, o predelavi Red Dead Redemptiona, lanske kavbojske svobodščine, pa Rockstar molči.

Zanimivo je, da na različici za PC dela Rockstar Leeds in ne Team Bondi, kateremu so očetje Grand Theft Auta priskočili na pomoč, ko je kazalo, da Avstralci razvoja ne bodo sposobni pripeljati do zadovoljivega zaključka. L.A. Noira so doslej prodali v več kot štirih milijonih izvodov, a to očividno ni pomirilo tlečega spora med kovačijama. Ekscentričnemu Brendanu McNamari, glavarju Bondijcev, se je vodstvo Rockstara bojda močno zamerilo. Očita jim, da so se do njega in njegovih podrejenih obnašali skrajno mačehovsko in da so na vsak način hoteli prevzeti vajeti dizajna. Na drugi strani, kjer je najti tudi jezne uslužbence avstralskega studia, ki jih je Brendan 'pozabil' omeniti v zaključni špici (credits) detektivke, pa so mnenja, da sta faraonska oglaševalska kampanja in odločno vmešavanje ameriškega partnerja igro rešila gotovega prodajnega poloma. McNamara naj bi si zanjo namreč postavil vrsto povsem neuresničljivih ciljev in bil docela neprijeten šef, ki je od zaposlenih zahteval težke nadure mesece in celo leta pred izidom, plačeval pa za en drek. Če gre verjeti govoricam, se zna zgoditi, da založnik nadaljevanja ne bo Rockstar.

Kinect natančnejši kot ob splovitvi

Iz Redmonda sporočajo, da jim je triočesno zverinico, ki spodbuja nespodobno muvanje pred televizorjem in omogoča prostoročno igranje, s softverskimi nadgradnjami uspelo izboljšati do te mere, da je zmene pri zaznavanju gibanja zdaj opazno bolj natančno kot ob izidu. V dokaz bodo na Kinect Fun Labs, portalu, kamor se stekajo majcene zabavne aplikacije za črni gizmo, ta mesec obelodanili gedžeta Avatar Kinect in Kinect Sparkler. Slednji naj bi pokazal, da zmore kinect slediti premikom ne le cele roke, temveč posameznih prstov, prvi pa se bo bavil s prepoznavanjem različnih obraznih izrazov.



Aplikacija Bobble Head, ki nas poslika in spremeni v kipec z vzmeteno betico, je v Fun Labs že na voljo. Hecno? Ja. Uporabno? Niti ne.

Medtem ko se Microsoft trudi s piljenjem nadzorne kode, bo za vsečno hardversko izboljšavo poskrbelo podjetje Nyko, ki ga poznamo po igralskih pripomočkih. Koncem avgusta bodo namreč ponudili zoom, plastičen nadevek z lečami za kinect, ki konkretno zmanjša razdaljo, na kateri nas je napravica pred televizorjem še sposobna videti v celoti. Proizvajalec navaja, da se bo po zaslugi naočnikov za kinect moč pomakniti do 40 odstotkov bliže ekranu, kar preračunano pomeni minimalno razdaljo, ki se bo vrtela okoli 1,2 metra. Primerjajte s privzeto priporočeno razdaljo, ki znaša 1,8 metra. Če živite v stanovanju, ki je le malo večje od cigaretnega zavojčka, razmislite o nakupu. Zoom bo na voljo za 30 dolarjev in najbrž tudi evrov.



Leče zooma so širokokotne, kar pomeni, da je tako opremljen kinect na skorajda prepolovljeni razdalji sposoben videti tudi dodatnega igralca.

Wii u med domnevami in tekmeci nove generacije

Nintendova premierna predstavitev prihajajoče konzole wii u na letošnjem losangeleškem E3ju v začetku junija je marsikoga pustila z razočaranim obrazom. Glede iger in surove zmogljivosti so nas pustili na suhem, saj en kratek javno predstavljeni demo pač ne zaleže. Namrščili so se tudi delničarji, kajti vrednost podjetja je po tiskovki padla za sedem odstotkov in pol, na najnižjo raven v zadnjih petih letih.

O moči konzole so se zato razpasle špekulacije in Nintendova dvoumnost tu prav nič ne pomaga. Glavni dizajner Shigeru Miyamoto je dejal, da bo wii u vsekakor močnejši od xboxa 360 in peestrojke, da pa ju 'ne bo dramatično potolkel'. Yoshiaki Koizumi, še eden od vidnejših Nintendovih dizajnerjev, je navrgel, da do E3ja sploh ni vedel nobenih podrobnosti o ustroju. Več tvrdk je pod mizo potrdilo, da so šele mesec dni po sejmu od Nintenda dobili razvojno inačico konzole, ki naj bi bila blizu končni.

Kljub neznankam je wii u razburil tekmece. Tako pri PS3 kot xboxu 360 so razvijalci že trčili v strop strojnih zmogljivosti, zaradi česar je Battlefield 3 na PCju tako osupnil. Pred E3jem so špekulacije prihod na-

Zadnji trije letniki Lego Lončarja ob Božiču

Igrarski drugi del Svetinj smrti je ravnokar izšel, zaključka legaste štorije pa ne bomo dobili ob splovitvi filma, ki so ga te dni pričeli vrteti v kinih, ampak bo nanjo treba počakati do konca leta. Traveller's Tales obljubljajo, da nas čaka še ena epska doza copranja, sestavljanja kock in potepanja po velikanskih lokacijah, ki smo jih uzrli še v prvi štiriletki (J204, 84). Vendar naj bi rokavu skrivali še marsikak trik. Na voljo naj bi bili vsi igralni strič   ki od prej, plus kup novih. Ronov ljubljenček bo zdaj skovir Vol, dočim bo Hermiona okoli strašila s torbo polno najčudnejših predmetov. V igralnem svetu se bomo srečali z vsaj dvema novostma: z nevidnimi kockami, za katere si bo treba nadeti posebna očala, in s predmeti, ki jih bo moč izrezati iz statičnih objektov. Osnovni cilj pa bo enak, se pravi lov za čepki, klobuki, ščiti in tako zaželenimi rdečimi kockami. Avtorji zagotavljajo, da bo igra izšla na dobesedno vseh igralnih sistemih, od računalnikov in sobnih in ročnih konzol, vključno z vito, do ipada.



Ameriško vrhovno sodišče preprečilo izenačitev iger s pornografijo

V Čezlužju te še ne naskočijo specialci, če skušaš mladoletnemu prodati nasilno igro, saj dostop prostovoljno regulirajo s starostnimi oznakami ESRB. Kalifornija je pred šestimi leti to hotela spremeniti v pravno prepoved in sprožila živčno bitko. Predlagani zakon so najprej zavrnila nižja sodišča, konec junija pa še vrhovno, najvišja sodna inštanca v državi. Delilci pravice so, kot že večkrat poprej v takih primerih, našli neskladnost s prvim amandmajem ameriške ustave. Ta določa pogoje svobode govora in igre postavlja v podobno kategorijo kot knjige, glasbo ter nepornografske filme. Novi zakon bi jih napravil enake pornografiji in vsaka zvezna država bi si lahko zmišljevala, kaj so po njenem nasilne igre. Pac-Man je po nekaterih ocenah denimo 67-odstotno nasilen.

Nekatere nalinijščine cenejše

Droga, ki ji tisti še sposobni govora pravijo World of Warcraft, bo za odtenek bolj na dosegu, kajti Blizzard je odstranil dvotedensko časovno omejitev s preizkusne različice. World of Warcraft Starter Edition sedaj omogoča napredovanje do dvajsete stopnje (od petinosemdesetih) z vsemi poklici razen z death knightom. Ker je to povsem nesprejemljivo, bodo vsi preizkuševalci takoj hoteli polno inačico in še vse dodatke zraven.



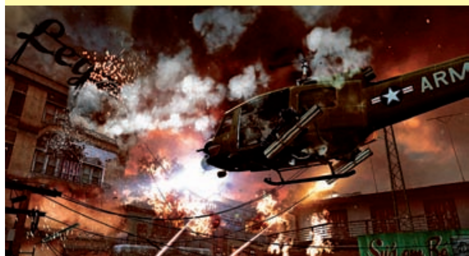
Nadalje je Sony pocenil naročnino na svoj Station Pass, s katerim lahko dostopaš do več njihovih spletnih iger, s tridesetih na dvajset dolarjev. SOE All Access, kakor se zdaj imenuje, vključuje EverQuest, EverQuest II, Vanguard, DC Universe Online, Pirates of the Burning Sea, Planetside, Free Realms, Star Wars: The Clone Wars Adventures ter EverQuest II Extended. Dovolj, da vas ne bo nikdar več na svetlo.

Starejša nalinijščina City of Heroes gre po drugi plati na mikroplačilno pot. Kot City of Heroes Freedom jo bodo ponovno lansirali jeseni, seveda pa bodo naročniki z VIP-statusom še vedno precej na boljšem.



Team Fotress 2 je zastonj
Valvova večigralska streljačina Team Fortress 2 je še vedno ena najbolj priljubljenih na liniji. Ventilarji so jo od izida pred tremi leti in pol precej nadgradili – najbolj s predmeti, ki padajo med igro, in takimi, ki jih lahko kupiš v spletni štacuni. Zdaj pa so se odločili, da lahko naslov vzdržujejo že zgolj prihodki slednje, zato ga je moč sneti s Steama za nič evrov, medtem ko je bila poprej del plačljivega Orange Boxa. Za nameček so možje in žene s Paro v ritih dejali še, da se lahko kaj kmalu nadejamo zastonj razvojnih orodij (SDK) za njihov grafični pogon Source. Ki je bil v bistvu že doslej zastonj, če si snel Alien Swarm.

Konvencija Call of Duty
Call of Duty, ta hip najbolj priljubljena igrarska franšiza (Black Ops je recimo s 3.780.000 izvodi najbolje prodajana igra v Veliki Britaniji vseh časov), bo dobila svoje srečanje, kjer se bodo lahko špilavci ozmerjali od blizu, ne le skozi mikrofone. Activision je enostavno skopiral Blizzardov Blizzcon in napovedal Call of Duty XP (Experience), ki bo na še ne čisto znani lokaciji v Los Angelesu potekal 2. in 3. septembra. Prisot-



ni, ki bodo morali dopolniti vsaj osemnajst let, bodo za karto pljunili 103 evre (karta za Blizzcon 2011 košta 122). V zameno bodo dobili dva poligona za paintball, napravljena po kartah The Pit in Scrapyard iz Modern Warfare 2. Organiziran bo velik turnir v Call od Dutyjih z nagradnim skladom v višini okroglega milijona dolarjev. Obiskovalci bodo dobili ekskluzivni vpogled v Modern Warfare 3 ter naprednejše dele servisa Elite in se lahko nalili s toliko energijske pijače mountain dew, da bodo še tri dni nenadzorovano trzali. Pa od veselja tudi, seveda.

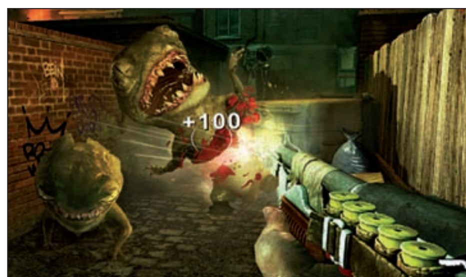
Pehar telegrafskih
- Ubisoft je najavil The Black Eyed Peas Experience – plesalščino, ki bo šla po kopitu obstoječe Michael Jackson: The Experience, samo da bodo glavni junaki Fergie in kompanija.
- Bethesda se opogumlja in počne povsem nov svet, ki bo očividno njena vizija Deus Exa. Dishonored, kakor se bo igra imenovala, nastaja v režiji studia Arkane, ki ga poznamo po Dark Messiah of Might & Magic, poleg pa so veterani iz Ion Storma in Valva! Šlo bo za prvoosebno streljanko z ogromno skrivanja, za PC, xbox ter PS3, enkrat v 2012.
- Beloruski studio Wargaming.net, avtorji v prejšnji številki opisane nalinijščine World of Tanks, so naznanili še en svoj World of. To pot Warplanes. Jep, šlo bo za podoben koncept kot WoT, le da z letali iz druge svetovne. Storiti kanijo tudi World of Battleships.
- Pokukajmo še k hiši Neocore, ki se ubada z nadaljevanjem svoje strategije King Arthur. A zraven delajo še en naslov iz istega univerzuma, King Arthur: Fallen Champions. Pripovedno bo postavljen med enico in dvojko, žaromet pa bo usmeril na tri obrobne heroje nekje bogu za hrbtom. Pojma nimamo, ali pride pred dvojko (poleti).

slednjih konzol postavljale v leto 2013 in kasneje, po njem pa so se razpasli namigi, da jih bomo ugledali prej. Čenče pravijo, da Crytekovci govorijo o predstavitvi xboxa 720 na E3ju 2012. Tajvanski proizvajalci komponent pa so celo izpustili podatek, da naj bi Sony playstation 4 pripravljal že za prihodnje leto. Poleg naj bi prišlo kinectu podobno zaznavalo gibanja!



Stric Shigeru kot eno dobrih lastnosti novega ekranskega joypada navaja njegov hipni prižig, da nam med zbujanjem velikega teveja ne bo več dolgčas.

Ubisoft je razkril prvoosebno streljanko za vi ju: Killer Freaks from Outer Space, kjer bomo rešetali vsemirske zobatce. Zanimiva bo večigralska plat, v kateri bodo do štirje špilavci z joypadom klali zeleno nesnago, peti pa jih bo z novim ekranskim igratorjem strateško zasipal z monstrumi. Valvov Gabe Newell in še vrsta dizajnerjev so nad tovrstnimi mogočimi prijemi navdušeni, četudi morajo delati napol v temi. Miyamoto denimo ni želel povedati niti tega, kakšen je brezžični doseg novega igratorja, za katerega se je ponekod zaradi držanja pred seboj ob merjenju v televizijo že udomačil izraz 'ščit' (shield). Na vprašanje, ali bi 3DS lahko nadomestil ščitek, pa je prišel odgovor 'tehnično mogoče'. Očitno bomo takih dvoumnih izjav deležni še nekaj časa.



Vsemirski Friki na sliki, LEGO City Stories ter nova Super Smash Bros. in Pikmin so ta hip edini napovedani naslovi, namensko razviti za wii u.

Google je odprl Plus

Dolgo se je špekuliralo, konec junija pa je Google testno pognal Plus in tako odkrito napovedal vojno Facebooku. To je že tretji Googlov poskus napraviti nekaj, kar bi ljudi bolj povezovalo. Orkut, njihovo prvo socialno omrežje, se ni prijel, tudi Buzz bolj kot ne životari. In kaj naj bi Plus postavilo pred Facebook? Na kratko: krogi, več zasebnosti in Hangout.
Ena največjih kritik, ki jih iskalniški kralj namenja carju družabnih omrežij, je nujno deljenje vsebin z vsemi prijatelji, kar je že privedlo do marsikaterih nerodnih, včasih celo usodnih zapletov. Tako so dijaki videli svojo učiteljico pijano, šefi pa nezadovoljstvo delavcev, kar se je ponavadi končalo z odpovedjo. Google meni, da bi moralo omrežje delovati tako kot v resničnem življenju – vsak človek ima več skupin prijateljev, katerih interesi niso povezani. Zato Goo-



Večina vsebine, ki jo je rulja delila prve dni, je na tak in drugačen način hvalila Google+ ali brila norce iz Facebooka. Ah, geekovske ekskluzive.

gle+ omogoča, da prijatelje uredimo v smiselne 'kroge' in potem določimo, kdo lahko vidi kaj, namesto lajkanja pa Google ponuja gumbek z enakim namenom '+1'.
Od 10. julija je Plus dostopen množicam in že v začetni fazi pokaže marsikaj. Med zgodnjimi uporabniki je nadvse popularen Hangout – video- in tekstovni čvek, v katerem lahko hkrati sodeluje do deset prijateljev. Ker tovrstnih konferenc ne omogoča noben zastonjski program, gre bržkone za ubijalsko aplikacijo, ki bi znala množično pritegniti uporabnike. Igric na G+ zaenkrat ni, a sumimo, da se bodo pojavile kaj kmalu. Svojo aplikacijo imajo že androidni telefoni, medtem ko se je na drugih mobidikih treba zadovoljiti s spletnim vmesnikom. Mi smo gor. Pridite še vi.



Koncept krogov, ki ga uvaja Plus, spočetka marsikomu dela preglavice. Verjetno zato, ker moraš naenkrat oceniti svoje odnose s 'prijatelji'.

BitTorrent spet tožen

Vajeni smo že tožb proti grdim kršiteljem avtorskega prava, ki s svojimi odjemalniki za torrente po internetu pretakajo vsebine, do katerih niso upravičeni. Tokrat pa se je na zatožni klopi znašlo kar podjetje Bittorent, katerega ustanovitelj Bram Cohen si je sistem izmislil. Neznano podjetje Tranz-Send namreč trdi, da torrenti uporabljajo njihovo patentirano tehnologijo, in zahteva cekin. Zloraba njihove tehnologije naj bi podjetju namreč prizadejala izmerljivo poslovno škodo. Kaj bi jih potešilo? Nič manj kot licenčnina za vsak prenos, ki ga sproži odjemalnik.
Najbolj smešno pri vsem skupaj je, da patent, za katerega je Tranz-Send zaprosil leta 1999 in ga dobil leta 2007, sploh ne opisuje omrežja, kakršnega uporabljajo torrenti, marveč klasično navezo odjemalnik-strežnik, namenjeno zlasti pretočnim vsebinam. Patent je v določenih točkah precej splošen in ravno te naj bi Bramov izum kršil. BitTorrent tožbe še ni komentiral, v spletni javnosti pa vlada prepričanje, da gre za še enega patentnega trola, ki toži na slepo in upa na cekin. Po izkušnjah iz preteklosti upa zaman.

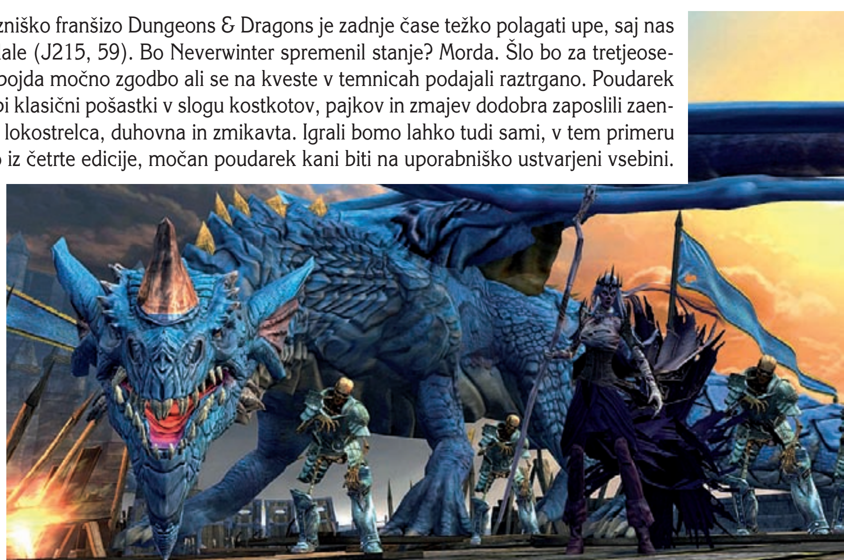


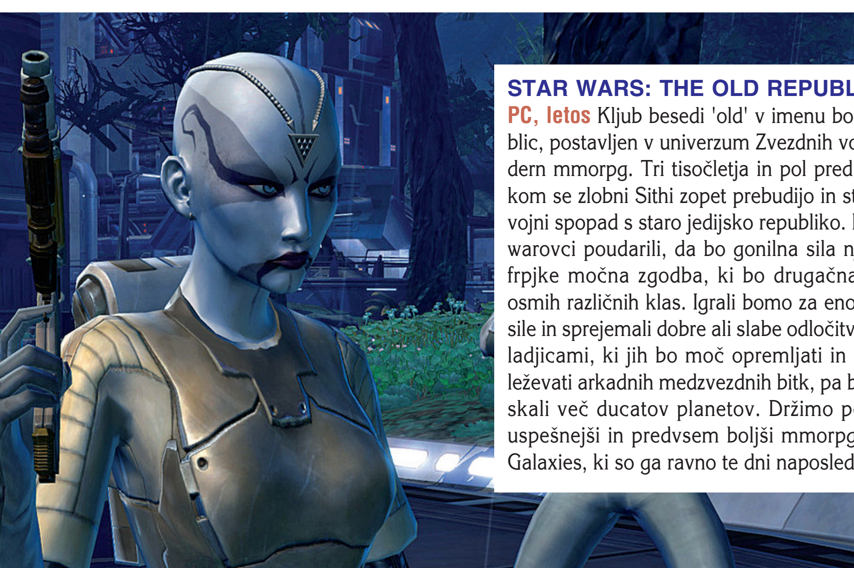

RESISTANCE 3 **Sony za PS3, 9. septembra** Krono playstationovih prvoosebnih streljačin v zadnjem obdobju nosi serija Killzone, a tretjega Upora ne gre podcenjevati. Špil bo še temačnejši kot prejšnja dela, saj se bo odvijal štiri leta za dogodki iz dvojke, ko je človeštvo v vojni z zobatimi Chimerami tako rekoč potegnilo kratko. Zadnje upanje za preobrat se skriva v centru New Yorka, kamor bo iz Oklahome potoval temperamentni junak Joseph Capelli, v Resistance 2 pomočnik Nathana Hala. Akcija bo skladno s poudarjeno partizansko naravo igre na trenutke počasnejša in prikritejša, multiplayer bo obsežen, podprta pa bosta tako igranje z muvom in dodatkom sharp shooter kot stereoskopija. Kmalu.

PRO EVO 2012 **Konami za PC, PS3, X360, wii, PS2 in 3DS, oktobra** Prednost, ki si jo je v zadnjih treh edicijah priigrala konkurenčna Fifa, bo letošnji Pro Evo skušal nadoknaditi predvsem z večjo uravnoteženostjo dogajanja na zelenici. V napadu naj bi končno opazili bistveno bolj odločne in samoiniciativne soigralce, ki jih za podvojevanje na krilih in utekanje v prostor ne bo treba več prositi na kolenih. V obrambi bodo možje zadnje linije izvajali tesnejši presing, dočim bo preklapljanje med njimi poleg z namenskim gumbom moč izvajati z žokanjem desne ročice, tako kot v Fifi. Svežih animacij naj bi bilo ničkoliko, o še nevidenih načinih igranja pa Konami zaenkrat še molči.

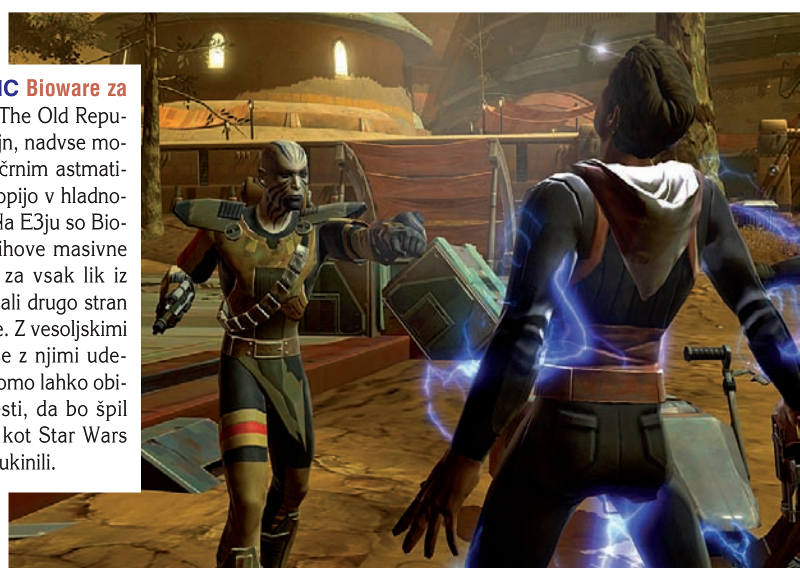


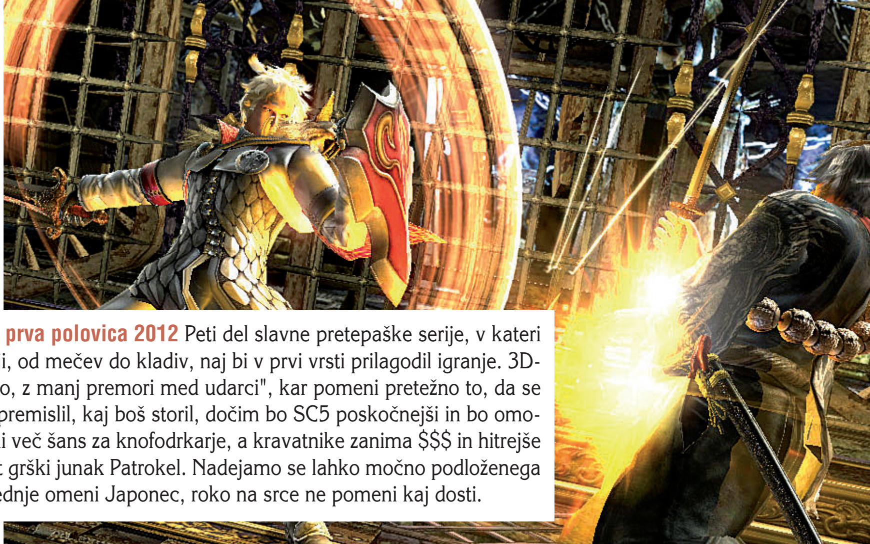

NEVERWINTER **Atari za PC, koncem leta** V namizniško franšizo Dungeons & Dragons je zadnje čase težko polagati upe, saj nas lastnik licence Atari futra le s poflom, kot je Daggerdale (J215, 59). Bo Neverwinter spremenil stanje? Morda. Šlo bo za tretjeosebno bojevalno frpjko, v kateri bomo lahko spremljali bojda močno zgodbo ali se na kveste v temnicah podajali raztrgano. Poudarek bo na spletnem sodelovanju z drugimi ljudmi, saj naj bi klasični pošastki v slogu kostkotov, pajkov in zmajev dodobra zaposlili zaenkrat napovedanih pet poklicev – bojevnika, coprnika, lokostrelca, duhovna in zmikavta. Igrali bomo lahko tudi sami, v tem primeru bo spremljevalce nadzoroval računalnik. Pravila bodo iz četrte edicije, močan poudarek kani biti na uporabniško ustvarjeni vsebini.



STAR WARS: THE OLD REPUBLIC **Bioware za PC, letos** Kljub besedi 'old' v imenu bo The Old Republic, postavljen v univerzum Zvezdnih vojn, nadvse modern mmorpg. Tri tisočletja in pol pred črnim astmatikom se zlobni Sithi zopet prebudijo in stopijo v hladnovojni spopad s staro jedijsko republiko. Na E3ju so Biowarovci poudarili, da bo gonilna sila njihove masivne frpjke močna zgodba, ki bo drugačna za vsak lik iz osmih različnih klas. Igrali bomo za eno ali drugo stran sile in sprejemali dobre ali slabe odločitve. Z vesoljskimi ladjicami, ki jih bo moč opremljati in se z njimi udeleževati arkadnih medzvezdnih bitk, pa bomo lahko obiskali več ducatov planetov. Držimo pesti, da bo špil uspešnejši in predvsem boljši mmorpg kot Star Wars Galaxies, ki so ga ravno te dni naposled ukinili.





SOUL CALIBUR V **Namco Bandai za PS3 in X360, prva polovica 2012** Peti del slavne pretepaške serije, v kateri se animejasti srednjeveški liki mužgajo s hladnimi orožji, od mečev do kladiv, naj bi v prvi vrsti prilagodil igranje. 3D-fajtersko akcijo hočejo narediti "gladkejšo in bolj tekočo, z manj premori med udarci", kar pomeni pretežno to, da se bo reč igrala hitreje od štirice. Tam si lahko marsikdaj premislil, kaj boš storil, dočim bo SC5 poskočnejši in bo omogočal obilnejše izvajanje močnejših specialk. To pomeni več šans za knofodrkarje, a kravatnike zanima $$$ in hitrejše dogajanje je množicam privlačnejše. Nov lik je zaenkrat grški junak Patrokel. Nadejamo se lahko močno podloženega enoigralstva in razširjene nalinijske plati. Čeprav, ko slednje omeni Japonec, roko na srce ne pomeni kaj dosti.



LUIGI'S MANSION 2 **Nintendo za 3DS, 2012** Čeprav Luigi's Mansion na gamecubu ni doživela uspeha, bo na 3DS pristrašilo nadaljevanje. Zeleni brko se bo vnovič podal v niz zakletih bajt, iz katerih bo tretjeosebno izganjal duhove. Osrednje orožje bo znova ghostbusterski sesalnik, kamor bo vlekel tako strahce kot kovance, dočim bo prikazni omamljal z bliskavico. Smer, v katero bo sesalčeva šoba obrnjena, bomo nadzorovali z rahlimi nagibi konzole. Do hiš bo Luigi dostopal skozi kamere, osrednje vozlišče pa bo brlog profesorja Gadda. Kot se za 3DS spodobi, bomo zrli v tri dimenzije. Prijem kani biti dobro izkoriščen, saj bo špil razdeljen na posamezne sobe, v katerih bo prostorskost res prišla do izraza.

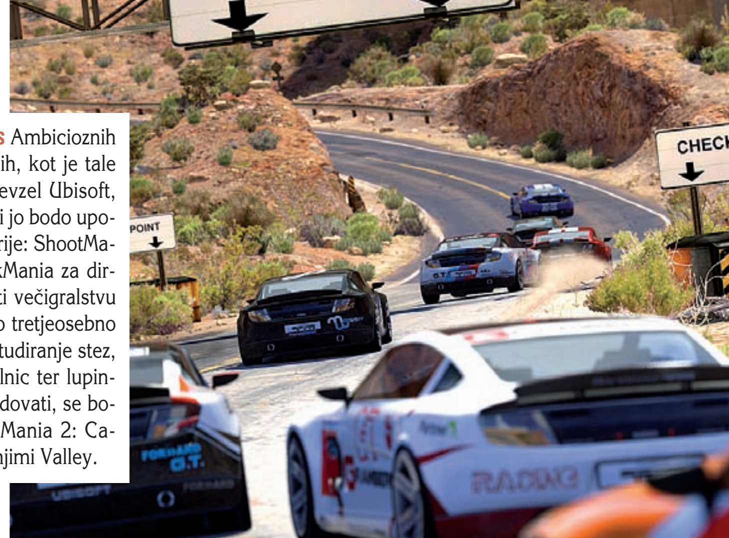


ALIENS: COLONIAL MARINES **Sega za PC, PS3, xbox 360 in wii u, spomladi** Po nekajletnem zavlačevanju se železo zopet kuje in zajebani vesoljski stvori se bodo kmalu vrnili na zaslone. Tokrat bo igra osredotočena na našo vrsto, brez predatorjev in igranja pošasti. Dogajanje bo umeščeno na konec tretjega filma, ko vojska preiskuje zapuščeno ladjo Sulaco (ono iz dvojke). Od tam jih lov za ksenomorfi vodi skozi različna področja, med ostalim na luno LV-426 in tamkajšnjo tujsko razbitino, kjer so se šli nesrečniki v enki jajčno zvedavost. Vodili bomo odpravo štirih marincev, a zadevščina ostaja prvoosebna streljanka z možnostjo preklapljanja in osnovnih ukazov. Soldati bodo imeli različna orožja, zvečine poznana iz filmov: brzostrelko M41A, metalnik plamenov, pametno pušketino, ki jo je v dvojki vihtela tista možača ... Obvezna oprema bo zaznavalnik gibanja, čemur naj bi na novem nintendu rabil zaslon na kontrolerju. Od Gearboxa gre nenaivno pričakovati dobre nivoje, pristen okoliš in zlasti srhljivo, temačno bip---bip—bip-bip-bipbipbiiiiiii vzdušje.



THE LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH **Warner za PC, PS3 in X360, poleti** Medtem ko smo v večini prstanovskih iger izkusili prizore iz filmov, se bo tale akcijada bavila s frišnim zapletom oziroma vzporednimi dogodki. Sauron je namreč na sever poslal enega od svojih črnih jezdecev, zato so v nevarnosti Šajerska, Rivendell in Temni gozd. A najde se druščina stopača, vilina in škrata, ki se zoperstavi Nazgulu in severnjaškim orkom ter trolom. Optimalno bo, če bo vsakega od junakov vodil živ igralec, drugače pa bo njegovo mlatenje prevzela umetna pamet. Špil po videnem spominja na EAjeve Gospodarje, kar pomeni množično bojevanje v vse smeri. Kaže, da bo mesarjenje jako nazorno, vključno s sekanjem udov in glav. Liki bodo za nameček tekom uničevanja sovraga pridobivali izkušnje, nove prijeme in orožja.





TRACKMANIA 2 **Ubisoft za PC, morda letos** Ambicioznih projektov je v naši industriji premalo, zlasti takih, kot je tale hiše Nadeo. Francosko podjetjece, ki ga je prevzel Ubisoft, načrtuje veliko skupno platformo ManiaPlanet, ki jo bodo uporabniki polnili z lastno vsebino. Njeni deli bodo trije: ShootMania za streljače, QuestMania za frpjaše in TrackMania za dirkače. TM2 bo kot predhodnica namenjena zlasti večigralstvu in kovanju lastnih prog, znova pa bo šlo za hitro tretjeosebno arkado z nelicenčnimi avteki, ki bo poudarjala študiranje stez, hitre reflekse in odbite elemente v slogu skakalnic ter lupingov. Avtomobilčki, ki jih bo moč videzno poškodovati, se bodo najprej lovili po puščavskem paketu TrackMania 2: Canyon, kasneje pa naj bi prišli še novi, prvi med njimi Valley.

SUPER MARIO **Nintendo za 3DS, koncem leta** Prvi Mario za 3DS bo sicer nova igra v trirazsežni grafiki, a bo hkrati nostalgičen poklon NESovi legendi Super Mario Bros. 3. Vodovodar bo spet navlekel debeluščkan rakunji kostum, nivoji pa bodo krajši, časovno omejeni in bolj grižljajčkasto nabiti z akcijo kot v SM64 in Galaxy. V oziru na stare čase bo Mario naletel na nekaj omejitev, saj bo z rakunskim repom lahko udarjal in podaljševal skoke, a se ne bo mogel spremeniti v kip in zares leteti. Med drugim bomo hopsali po velikanskih klavirskih tipkah, koti kamere pa bodo nadvse raznoliki. Stopnje bodo skrajno pisane, ob čemer bodo iz zgornjega zaslončka molele osti in druga roba. Ustvarjalci obljubljajo, da bo zaradi prostorskega pogleda laže oceniti dolžino skoka.





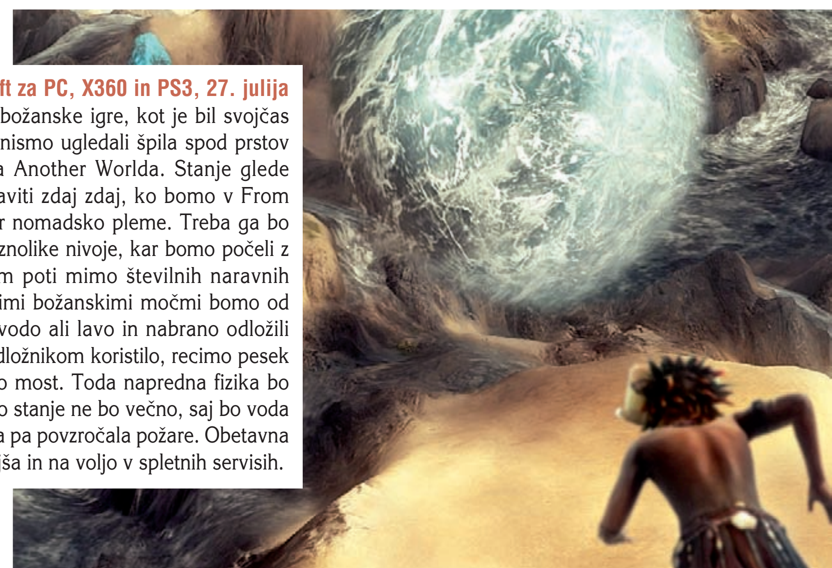


DRAGON'S DOGMA **Capcom za PS3 in xbox 360, spomladi** Tale japanska sekljačina se na prvi uč zdi kot War in the North: srednjeveško fantazijsko akcijsko sekiranje in lokiranje z družbo razno-likov, ki veščinsko napredujejo, s poudarkom na sodelovanju do treh igralcev. A posebnost bo nelinearno napredovanje. Svobodno bomo delovali znotraj velikega sveta, katerega središče bo mesto z življenjskimi, koristnimi prebivalci. Kljub poreklu se bo igra napajala iz zahodnih izročil in veliko bitij bo antičnih, recimo harpije, hidra, grifin in himera. Na sporedu bodo prav tako zmaji in velikani, avtorji pa posebej izpostavljajo dodatno tipko oziroma potezo, s katero bo borec splezal na večje šefe in jim nato tlačil prste v uhlje ter jim počel druge slične zoprnije. Do izida je še daleč, a Capcomu gre pri takih rečeh kar zaupati.



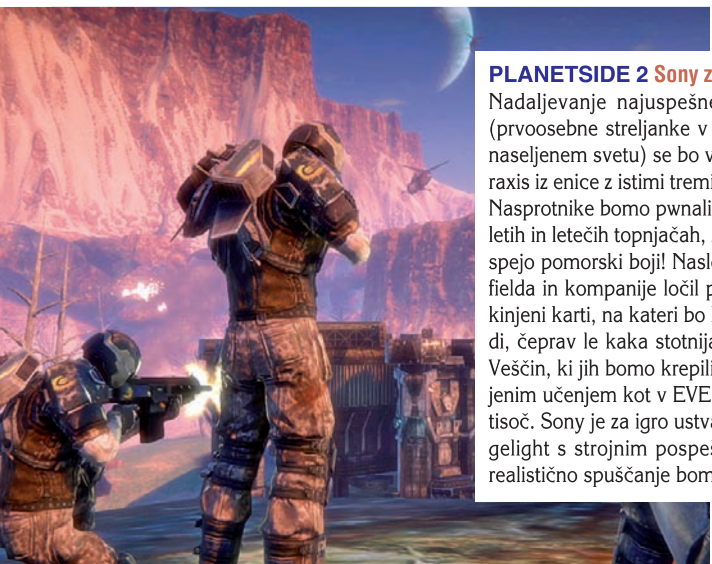


FROM DUST **Ubisoft za PC, X360 in PS3, 27. julija** Dolgo že nismo igrali božanske igre, kot je bil svojčas Populous, in dolgo že nismo ugledali špila spod prstov Erica Chahija, avtorja Another Worlda. Stanje glede obojega se kani popraviti zdaj zdaj, ko bomo v From Dust dobili pod nadzor nomadsko pleme. Treba ga bo varno prepeljati čez raznolike nivoje, kar bomo počeli z natančnim planiranjem poti mimo številnih naravnih ovir in groženj. S svojimi božanskimi močmi bomo od nekod jemali zemljo, vodo ali lavo in nabrano odložili tam, kjer bo našim podložnikom koristilo, recimo pesek v reko, kar bo naredilo most. Toda napredna fizika bo zagotavljala, da nobeno stanje ne bo večno, saj bo voda spodjedala nasuto, lava pa povzročala požare. Obetavna reč, ki bo povrhu cenejša in na voljo v spletnih servisih.






MIGHT & MAGIC HEROES VI **Ubisoft za PC, septembra** Šesti Heroji, ki izidejo ob 25-letnici serije Might & Magic, bodo prinesli že poznano pravljično potezno izkušnjo, ki ne kani biti v nobeni mehaniki prelomna. Najemali bomo junake, novačili zverjad, raziskovali deželo in šahovsko merili moči z neprijateljem, računalniškim, živim ali nemrtvim. Strani in s tem kampanj bo pet (Heaven, Inferno, Sanctuary, Stronghold in Necropolis), obljube pa gredo na rovaš dobro izdelanih kart, poudarka na razvoju in opremi heroja, dobre in z rednimi animacijami podprte zgodbe ter čuda skrivnosti. Ker od petice mineva že pet let, bo nova doza dobrodošla.



PLANETSIDE 2 **Sony za PC, koncem leta** Nadaljevanje najuspešnejšega MMOFPSja (prvoosebne streljanke v stalnem, masovno naseljenem svetu) se bo vrnilo na planet Auraxis iz enice z istimi tremi sprtimi frakcijami. Nasprotnike bomo pwnali v tankih, eksoskeletih in letečih topnjačah, za nameček pa dospejo pomorski boji! Naslov se bo od Battlefielda in kompanije ločil po gigantski neprekinjeni karti, na kateri bo hkrati več tisoč ljudi, čeprav le kaka stotnija na istem odseku. Veščin, ki jih bomo krepili s časovno odmerjenim učenjem kot v EVE Online, bo več kot tisoč. Sony je za igro ustvaril nov pogon Forgelight s strojnim pospeševanjem fizike za realistično spuščanje bomb na tuje čebre.





KINDGOMS OF AMALUR: RECKONING **EA za PC, X360 in PS3, začetkom 2012** Medtem ko so vse oči zazrte v Skyrim, se pozablja na tole srednjeveškoidno obetavnico, okrog katere se tare slavnih imen. Za krmilom je Ken Rolston, glavni dizajner Morrowinda in Obliviona, za štorijalnost skrbi prestižni fantazijski pisatelj R. A. Salvatore, za grafiko pa znani stripar Todd McFarlane. Ustvarjalci obljubljajo poudarek na razgibanem tretjeosebnem boju po zgledu akcijadnih sekljačin tipa God of War, kar pomeni kombinacije, blokiranje in sprotno menjavanje orožij. To bo pomešano s klasičnimi lastnostmi igranja vlog, od napredka lika (poklicev naj ne bi bilo, sami naj bi odločali, kako ga bomo razvili) prek nabiranja celih košev robe do vstavljanja run v krepelca, opravljanja kvestov, čveka s folkom in razdelanega univerzuma, ki se pošteno nagiba na temačno stran. Sovražniki? GROMOZANSKI.



DRIVER: SAN FRANCISCO **Ubisoft za PC, X360, PS3, wii in 3DS, 2. septembra** Ko smo že mislili, da so ga na skrivaj ukinili, so Ubisoftovci na E3ju demonstrirali novega Driverja. Serija se vrača h koreninam, se pravi k prvemu delu, kjer smo vse misije opravljali za volanom bolida. Strelskega peš čefurstva tokrat torej ne bo, kar pozdravljamo. Štorija se bo odvijala štiri leta za tisto iz Driv3rja, ko se protagonist niza Tanner po incidentu znajde v komi. Le na wiiju bo drugačna. Z dogajanjem, postavljenim v sanje, avtorji razlagajo prisotnost mehanike 'shift', s katero se bo moč instantno prežarčiti v mimoidoče avteke. Teh bo imel špil kar sto petindvajset in čisto vsi bodo uradno licenčni. Kljub ameriškemu prizorišču bodo zastopani izbrani evropski štirikolesniki, denimo scirocco R, fiat 500 abarth in alfa romeo 159 TI (Aaaaa!! -Case). Norih zasledovanj, časovno omejenih dirk in kurirskih nalog se bomo lahko udeleževali še v multiplayerju, ki bo z devetimi načini precej obsežen.







KINEKTIČNA OZIMNICA

Case kinecta ne uporablja toliko, kot bi si želel, zato preveri, kateri zanimivi naslovi se triokemu čudesu obetajo v nedaljni prihodnosti.

Morda kot trdojedrni nabijač kinect, ki smo ga testirali v Jokerju 208, preziraš, toda ta xboxov pripomoček je z več kot desetimi milijoni prodanih kosov velika uspešnica. (Če ga ne poznaš, vedi, da gre za kakovostno kamero, ki zajema oziroma prepoznava igralčeve gibe, tako da špilaš le s kriljenjem po zraku brez potrebe po joypadu.) Resnih špilov nima, a mamice in froceraj so velikodušno požegnali napravo ter njene pisane igrice, polne živalic, risankastih likov, glasbe, plesa in fitnesa. Tudi pri nas. In to neoziraje na visokih 150 evrov dodatnega vložka samo za kamerico. Igranje stoje, kjer pred tevejem motoviliš z rokama in opazuješ, kako se tvoje obličje in gibi po zaslugi vsevidnega očesa ter globinskih tipal zrcalijo na ekranu, ima nek svoj čar. Poglejmo, kje ga bomo izkusili.

dal smučanje, baseball, tenis, pikado, golf ter ameriški nogomet. V **Michael Phelps – Push the Limit** (oktober) bomo z oponašanjem različnih stilov plavanja v bazenu tekmovali za lovorike, v **Hulk Hogan's Main Event** pa nasprotnike v rokoborskem ringu ležerno mikastili s plastičnimi stoli. Ekstremne telovadbe bomo deležni zlasti v **MotionSports Adrenaline**, kjer se bomo pomerili v akrobatskem kolesarstvu, plezanju, kajakaštvu, parkourju, surfanju z zmajem, letanju s krilato oblekico in drugih adrenalinskih disciplinah.
No, za izdatnejše švicanje se bo treba zateči k fitnesaškim in plesnim titulam. Nadaljevanje bo dobil **Your Shape: Fitness Evolved**, ki bo v inačici za leto 2012 doprinesel golido nove hrane za mišice, tekaški modus, afriško obarvano razgibavanje in sveže miniigre. Še en pričakovan sekvel, **Dance Central 2**, pa se bo proslavil z dodelanim sodelovalnim oziroma tekmovalnim densanjem, tokrat tudi za dva igralca, in dolgim seznamom licenčne glasbe.
Na svoj račun bodo kakopak prišli odjemalci poudarjeno družabnih špilov. Tak bo **Wipeout In the Zone** (julij), igra po televizijski ameriški različici Iger brez meja, ki jo predvaja Kanal A. V oddaji se morajo tekmovalci prebijati čez poligone, polne huronskih pasti, zato gre v igri pričakovati veliko skakanja, počepanja in opletanja z udi. Ta bo hkrati poanta sorodnega **Mind'n'Motiona** (oktober), medtem ko se bo v **Take Shape** (jesen) druščina kratkočasila s posnemanjem hecnih telesnih položajev na zaslonu.
Slednje bo v skupinski verziji kot ena od igric prisotno v **Raving Rabbids: Alive & Kicking**, kjer bomo z velikim guštom mučili simpatične nore zajce. Še bolj nedolžni in otroško usmerjeni bosta **Sesame Street: Once Upon a Monster** in **Kinect Disneyland Adventures**. V prvi bo otročad mapetu Elmu in prijateljem v začaranem gozdu pomagala iz zagat, v drugi pa se bo preselila v repliko Disneyjevega parka.

... in igralske čistune?

Muvatorskih naslovov za gejmerje z rodovnikom so na E3ju pokazali malo, in še naznanjeni po načinu udejstvovanja ne delujejo bistveno naprednejši od špilov za ruljo.
Izjema bi znal biti Crytekov **Ryse**, spektakularna prvoosebna bojevalščina v starem Rimu, v kateri se bomo pretvarjali, da pred tevejem mahamo z mečem in ščitom. Bojev se bomo udeleževali po ulicah in gladiatorskih arenah. **Kinect Star Wars** se bo na sličen način bavil s simuliranjem vihtenja svetlobne palice in mešetarjenjem s Silo, čeprav sejemske demonstracije niso pustile občutka, da bo nadzor natančen. Po svoje obeta **Fable: The Journey**, ki bo kinectovski odvrtek Molyneuxove fantazijske serije. Gibanje je bilo na E3ju videti tirnično, a je oča Peter kasneje zatrdil, da ne bo, caroval pa naj bi sistem čaranja in usmerjanja urokov z rokama ter razne zaposlitve, kot bo nadzorovanje kočije in konjev z vajetmi. Tako kot Ryse Fable pride šele 2012.
Od trdnosti kontrol bo odvisna usoda dveh navidez preprostih, a domnevno izpiljenih in izzivalnih umotvorov za kinect. V alternativno-kavbojskem **Gunstringerju** bomo z eno roko vlekli niti ostrogaste lutke, z drugo pa merili in pokali, dočim bomo v prevetreni verziji mobilniškega **Fruit Ninje** s premikanjem zgornjih okončin samurajsko rezali sadje, ki bo frčalo po zaslonu. Fruit Ninja Kinect delajo za Xbox Live Arcade, kjer naj bi se sčasoma pojavilo še več prostorsko zavednih naslovčkov. Ubisoftova pretepačina s poudarkom na superherojskih močeh **PowerUp Heroes** (oktober) bo skušala popraviti vtis poraznih Fighters Uncaged, medtem ko bomo v hororščini **Rise of Nightmares** prikazni odrivali, z dviganjem rok prestrezali udarce in jim jih krvavo vračali.



Avatar Kinect Microsoft / julij **Ta gedžet za Fun Labs bo sledil uporabnikovi mimiki.**



Your Shape Fitness Evolved 2012 Ubisoft / november **Nam bo skupaj uspelo pokuriti milijardo kalorij?**



Rise of Nightmares Sega / september **Turist, ugrabljena žena in nori znanstvenik. Špljoc!**

Špas za nedeljneže ...

Ena vidnejših pridobitev je **Kinect Fun Labs**, portal za drobcene aplikacije, ki se po zastonjski pretočitvi z Marketplaca zasidra v xboxov vmesnik. Vanj se bodo stekale softverske inovacije tako poklicnih kot zapečkarskih ustvarjalcev. Na voljo je prgišče gedžetov, kot je Kinect Me, ki uporabnika skenira in ga preoblikuje v avatarja, za bodočnost pa obljubljajo, da si bodo novosti sledile poskočno.
Kinect pomeni gibanje in tega bo obilo v **Kinect Sports: Season Two**, ki bo športom iz prvega dela do…

Za resne igralce bodo še najbolj nesporne tradicionalne igre, ki bodo kinect izkoriščale kot sladkorček. Na primer **Mass Effect 3** in **The Sims 3: Pets**, ki bosta podpirala govorno odrejanje ukazov, **Minecraft** ter **Forza 4**, v kateri bosta opciji prostoročno sukanje volana in obračanje pogleda na podlagi sledenja glavi. V **Ghost Reconu: Future Soldierju** bomo z mahanjem razstavljali in zlagali orožja, za **Halo: Combat Evolved** Anniversary in nekatere druge naslove pa pri Microsoftu še sami ne vedo, česa se bodo domislili. Počakajmo. Tako kot na robotovščino **Steel Battalion**, ki je niso demonstrirali, čeprav v vsem kinectovem naboru daleč najbolj vzburja.



Star Wars Kinect Microsoft / zima **Premikanje bo 'po tirnicah', akcija pa naj bi bila nadvse pestra. Na sporedu bodo mečevanje, lučanje objektov s Silo, dirkanje s podracerji in nepogrešljivi spopad z astmatikom.**



Dance Central 2 EA / zima **Izboljšan bo modus, v katerem se učimo densanja korak za korakom, moč si bo ustvariti lastno plesno moštvo.**



Sesame Street Warner / oktober **Špil bo imel obliko pravljične knjige, razdeljene na poglavja.**



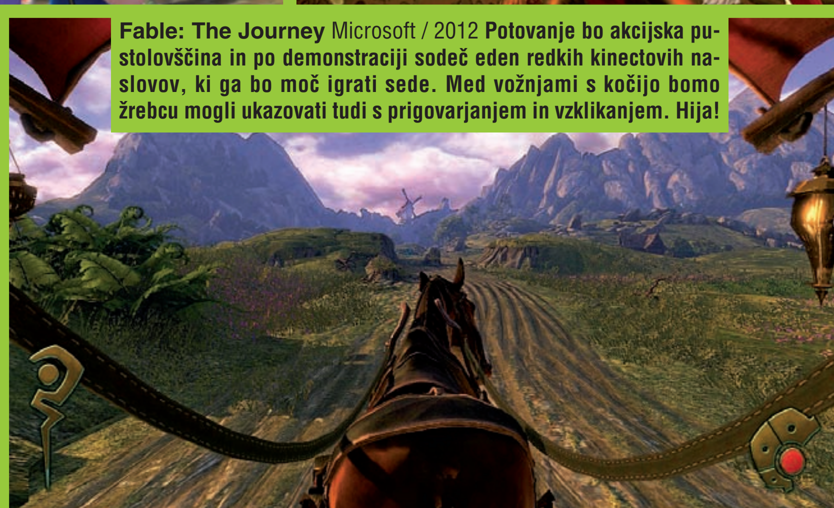
Disneyland Adventures Microsoft / zima **Pričakali nas bodo Sneguljčica, Alica in ostali junaki.**



Fruit Ninja Kinect Halfbrick / avgust **V sekljanju se bosta lahko istočasno pomerila dva.**



Ryse Microsoft / 2012 **Crytekov antični naslov za črno škatlico si bo z Rise of Nightmares očitno delil prvo mesto za najbolj krvav kinectov špil.**



Fable: The Journey Microsoft / 2012 **Potovanje bo akcijska pustolovščina in po demonstraciji sodeč eden redkih kinectovih naslovov, ki ga bo moč igrati sede. Med vožnjami s kočijo bomo žrebcu mogli ukazovati tudi s prigovarjanjem in vzklikanjem. Hija!**



MotionSports Adrenaline Ubisoft / jesen **Športov bo osem, poudarek bo na družabništvu.**



Raving Rabbids Ubisoft / november **Pred kamero in zajci se bodo lahko prerivali štirje osebki.**



Gunstringer Microsoft / jesen **Sovrage bomo označili, nato pa z dvigom roke nakazali strel.**



Hulk Hogan's Main Event Majesco / letos **Brkati nabildanec bo prevzel vlogo mentorja in nas učil svojih znamenitih prijemov.**



Kinect Sports: Season Two Microsoft / zima **Na E3ju so razkazovali ameriški fuzbal in golf, dočim o smučanju in ostalih aktivnostih še ni podrobnosti. Lokalna in spletna večigralnost kakopak ne bo izostala.**

"Mi smo pa tisti mladi bogataši z internetov!"



Ko je na začetku tisočletja počil takoimenovani dot.com mehurček in so internetni biznisi začeli propadati kot po tekočem traku, se je za trenutek zazdelo, da splet le ni taka zlata jama, kot so jo videli z začetnim uspehom zaslepljeni finančniki. A kaj kmalu je začela vznikati nova generacija, ki je v milijardah bitov in bajtov, pretakajočih se po medmrežju, videla priložnost in jo znala zagrabiti. Šerlok se vrže v velikanski bazen dolarskih stotakov in se razgleda po pisani družbi novodobnih internetnih tajkunov.

Ti mladiči, ki so milijonarji ali kar milijarderji postali večinoma že v svojih dvajsetih, so tisti, ki so pravzaprav celo naše življenje preslikali še v virtualo spleta. Lep del svetovne populacije se druži na Facebooku, zabija ure ob gledanju videov na YouTube, robo dobiva od gusarskih dilerjev na The Pirate Bayu, seminarske naloge krade po zaslugi iskalne nadmoči Googla, se priklaplja v vzporedno resničnost s spletnimi špili in špilčki, za vse skupaj pa plačuje s PayPalom. Na račun naše zagnanosti najbolj domiselni 'fantje z interneta' kasirajo gore denarja.

Osovraženi spletni zaslužkarji

Preden se lotimo težkokategornikov in kompjuterskih genijev, kot so Fejsičev Zuckerberg in googlerja Larry Page ter Sergej Brin, najprej kratek skok v Britanijo, ki dokazuje, da je včasih za prvi milijonček dovolj že dobra ideja. Leta 2005 je takrat dvaindvajsetletni angleški mulo Alex Tew razmišljal, kako bi prišel do denarja za študij na univerzi v Nottinghamu. Jebeš študentsko delo za drobiž, si je rekel, in vložil 50 evričev v postavitev spletne strani Million Dollar Homepage. Na njej je postavil mrežo iz milijona pikslov in jih v blokih prodajal po dolar za piksel, kupci pa so lahko na zakupljenem prostoru objavili logo ali oglas. Ko je njegovo zgodbo izvohal BBC in objavil intervju s Tewom, je bil milijon v štirih mesecih pod streho. Zadnjih tisoč pikslov je novopečeni bogataš prodal na Ebayevi dražbi za 38.100 zelencev. Podjetnež se spominja, da je takrat dobival na kupe elektronske pošte, ki je večinoma vsebovala dve misli: "Joj, ko bi se vsaj jaz spomnil tega!" in "Sovražim te."



The Million Dollar Homepage so leta 2006 napadli in zrušili krekerji ter zahtevali odkupnino. Napad je preiskoval tudi FBI.

Še več ljudi, vključno z vrlim urednikom pričujočega zabavnika, pa verjetno mrzi enega najbogatejših Zemljanov, Marka Zuckerberga. Osnovno idejo za družabno omrežje Facebook, s katerim je postal bogat kot naftni sultan, je sicer brez sramu dripnil kolegom študentom na univerzi Harvard, kar je leta 2008 po dolgem 'klanju' na sodišču (ki še ni čisto končano) odplačal s približno 14 milijoni evrov gotovine in 1,2 milijona delnic. A to je za Zuckerberga, ki je po letošnjih Forbesovih podatkih težak že skoraj 9,3 milijarde evrov, le drobiž.

Kljub nečastnim začetkom podjetja Facebook, ki ga je ustanovil leta 2004 s cimri Eduardom Saverinom, Dustinom Moskovitzem in Chrisom Hughesom, pa danes 27-letni Mark ni kak prevarantek, ki je imel srečo, temveč genij. Že v srednji šoli je z levo roko pisal programe in igre, pobiral nagrade iz matematike, fizike in astronomije, poleg angleščine govoril in pisal



Mark Zuckerberg je bil osebnost leta 2010 po izboru ameriške revije Time. Uvrstil se je pred Julianа Assangea in zasute čilske rudarje.

še francosko, latinsko, hebrejsko ter starogrško in v družbi občasno navrgel par vrstic iz Iliade. Ob vpisu na ugledno univerzo Harvard je veljal za programerskega čudežnega dečka, že v drugem letniku pa je v enem koncu tedna sesul fakultetne serverje s stranjo Facemash, ki je omogočala ocenjevanje, kateri od dveh osebkov na fotografijah je bolj seksi.
Ko je Zuckerberg uresničil idejo za napredno socialno omrežje, se je to pod imenom Facebook kot kuga začelo širiti najprej po univerzah in srednjih šolah, nakar so ga odprli za vsakogar in pristali pri današnji osupljivi številki 600 milijonov aktivnih uporabnikov. Celotno zgodbo začetkov Facebooka, nenadejanega uspeha in kasnejšega vlačenja po sodiščih je v odličnem, z zlatim globusom nagrajenem filmu Socialno omrežje v precej dramatizirani obliki lani povzel režiser David Fincher.



Igralec Jesse Eisenberg je v filmu Socialno omrežje prepričljivo upodobil nadinteligentnega in muhastega Marka Zuckeberga.

Mark se Facebooka še naprej drži kot klop in ga kljub bajnim ponudbam velikih podjetij nikoli ni hotel prodati. “Ne gre za to, koliko denarja ponujajo. Zame in moje kolege je najbolj pomembno, da ustvarimo odprt tok informacij za ljudi. Preprosto mi ni všeč ideja, da imajo medije v rokah finančni konglomerati,” idealistično zatrjuje Zuckerberg, ki se zdaj s še dvema soustanoviteljema Facebooka – Dustinom Moskovitzem (skupno premoženje 964 milijonov evrov) in Eduardom Saverinom (792 milijonov evrov) – namesto v študentski sobici druži v klubu dolarskih milijarderjev.

Googlova fotra in vesoljski Musk

A niti zloglasni Zuckerberg se ne more kosati z največjima internetnima magnatoma – fotroma Googla, Larryjem Pagem in Sergejem Brinom (oba letnik 1973). Osebno bogastvo vsakega od njiju ocenjujejo na skoraj 14 milijard evrov.



Ustanovitelja Googla Brin in Page morda nista lepotca, a zaradi milijard na računu znajo gospodične spregledati kako pomanjkljivost.

Nadvse pametna modela sta v času doktorata na univerzi Stanford začela raziskovati na prvi pogled ne prav zanimivo temo: matematične lastnosti svetovnega spleta in strukturo njegovih povezav. Kmalu sta pogruntala, da lahko suhoparno teorijo spremenita v dobičkonosno prakso, saj lahko rezultate uporabita za nov spletni iskalnik, ki bo z lahkoto posekal vse ostale. Leta 1996 se je tako rodil stric Google. Podpornik alternativnih virov energije Page in ruski imigrant Brin sta kasneje izmozgala še oglaševalsko tehnologijo, s katero je njun iskalnik zanju začel služiti bizarne vsote. A tudi onadva trdita, da si želita vsesplošno dostopnost in uporabnost informacij, o čemer priča Googlov moto 'Ne bodi hudoben (Don't be evil)'. Tisti, ki pa so malce zlobni, ob tem radi pripomnijo, da je s polno ritjo denarja lahko biti pameten in moralen. Nevoščljivi nergači.



Google!

Search the web using Google!

10 results | Google Search | I'm feeling lucky

Index contains ~25 million pages (soon to be much bigger)

About Google!

Stanford Search Linux Search

Get Google! updates monthly!

your e-mail | Subscribe | Archive

Copyright ©1997-8 Stanford University

Takole je izgledal znani iskalnik leta 1998, ko je bil še v pleničkah. Čez borih šest let je 85 odstotkov vseh iskanj na spletu opravil Google.

Med velikimi ribami iz bazena spletnih bogatunov takisto plava morda najbolj zanimivi in eksotični med njimi – Elon Musk, soustanovitelj največjega internetnega plačilnega sistema PayPal. V Južnoafriški republiki rojeni bistrež je že pri dvanajstih letih za petsto dolarjev prodal svojo prvo igro Blastar. Tudi v izogib obveznemu služenju vojaškega roka se je pri sedemnajstih izselil najprej v Kanado in kasneje v ZDA, kjer si je na univerzi jasno zakoličil področja, s katerimi se želi ukvarjati: internet, obnovljivi viri energije in vesolje. Danes štiridesetletni Musk je po internetu zaharal kot soustanovitelj 'spletne denarnice' PayPal, ki jo je Ebay leta 2002 odkupil za dobro milijardo evrov.
Na tej točki se je začela odvijati še ena stranska milijonarska zgodba. Chad Hurley, Steve Chen in Jawed Karim, trije PayPalovi uslužbenci, so z denarjem od prodaje Ebayu zaštartali lastni biznis – spletno stran za izmenjavo videoposnetkov YouTube. Štiri leta kasneje so ga za 1,13 milijarde evrov prodali Googlu, pri čemer je zgolj Hurley pobasal skoraj 240 evrskih milijonov.



Po prodaji YouTuba Googlu je Chad Hurley (levo) začel vlagati v formulo 1, Steve Chen pa bržda načrtuje kakšen nov podvig iz zasede.



Elon Musk je v Silicijevo dolino prišel delat doktorat iz fizike in materialov, ker je hotel pomagati pri razvoju električnega avta. Po poti je stuhtal PayPal.

Medtem se je z nekaj sto milijoni pod palcem Elon Musk leta 2002 z ustanovitvijo firme SpaceX lotil še svojih vesoljskih ambicij ... in spet zmagal. Z Naso je 2008. podpisal 1,1 milijarde evrov vredno pogodbo za dvanajst letov njihove rakete Falcon 9 in vesoljskega plovila Dragon na vesoljsko postajo. A Musk se ni ustavil pri tem, da je ustvaril zamenjavo za legendarni vesoljski čolnič space shuttle, saj se je kot soustanovitelj Tesla Motors vzporedno lotil še tretjega področja: 'čiste' energije. Sam je vodil projekt prvega športnega električnega avta tesla roadster, ki so jih po ceni 84 tisoč evrov od leta 2008 sicer prodali manj kot dva tisoč, a se zna prodajna številka dvigniti s prihajajočim, pol cenejšim modelom S. Tudi za naprej ima Musk drzne načrte. Razviti hoče tehnologijo, ki bi človeštvu pomagala, da postane vesoljska civilizacija. Na provokativno vprašanje Newsweeka, če gre med milijarderji, kot so on, Paul Allen in Richard Branson, ki se vsi ukvarjajo z raziskovanjem vesolja, za simbolično merjenje lulčkov, Musk umirjeno odgovarja: “Mislim, da ne gre za nikakršno tekmovanje v merjenju penisov. Čeprav se sliši zabavno. Pravzaprav bi bilo zelo smešno. Naša tekmeca nista Paul Allen in Branson, temveč Boeing, Lockheed in velika podjetja, ki se ukvarjajo z izdelavo vesoljskih plovil.”

Špilavski milijonarji in virtualni nepremičninarji

Splet je dal novega zagona industriji iger in ustvaril kar nekaj tovrstnih milijonarjev. John Vechey, kralj priložnostnih iger, je s svojimi špilčki na spletni strani PopCap Games zaslužil okoli 47 milijonov evrov. Še bolje se je znašel njegov kolega Mark Pincus, ki je pravočasno zavohal priložnost v socialnih omrežjih in s podjetjem Zynga mesečno streže 250 milijonom spletnih iger željnih uporabnikov, kar prinese 310 milijonov evrov letnega dobička.



Kakšen je videti nasmeh za 50 milijonov? Samo poglejte fris Johna Vecheya, ki je pri PopCap Games obogatel z Bejeweled in podobnimi igricami.

Nič manj prešerno se ob pogledu na visoke cifre na svojih bančnih računih ne režijo Šved Markus Persson in britanska brata Gower. Slednja, Andrew in Paul, sta predvsem na račun svoje nalinijske masovščine Runescape skupaj vredna 160 milijonov evrov. Persson pa je slavo na spletu našel z graditeljskim igračkanjem špila Minecraft.



Markus Persson ali po domače Notch je prvi špil spisal pri osmih letih na commodorju. Njegovega Minecrafta so prodali že več kot milijon izvodov.

Spletne igre so ponudile še en ne ravno običajen način bogatenja – virtualno nepremičninarstvo. Angež Jon Jacobs, bolj znan pod nadimkom NEVERDIE, je v vesolju igre Entropia Universe eno od svojih virtualnih posesti prodal za rekordnih 230.000 evrov. A posebnež Jacobs se spletnih podvigov ni lotil zaradi denarja. "Gre za ironično igro usode. Moj cilj je bil postati slaven kot Elvis ali Beatli. To samo pove, da moraš biti zelo natančen, ko si kaj zaželiš. Ne moreš samo reči, da hočeš biti najbolj slaven človek na svetu, saj se ti lahko zgodi, da postaneš najbolj slavna virtualna oseba v virtualnem svetu," se NEVERDIE malo posmehuje svojemu nepričakovanemu uspehu, za katerega je veliko tvegal. Leta 2005 je namreč zastavil svoj dom, da je lahko za 70 tisoč evrov kupil virtualni asteroid, kar je bil takrat najdraže prodani predmet iz navideznega sveta.



Neverdie je v Guinnessovi knjigi rekordov zapisan kot lastnik najdražje virtualne nepremičnine – asteroida z vesoljskim letoviščem Club Neverdie.

V vitualnosti Second Lifa je prava nepremičninarska baronesa postala na Kitajskem rojena Ailin Graef. Ta s preprodajanjem delnic in razvojem zemljišč v navideznem svetu s svojim likom Anshe Chung zasluži več kot sto evrskih jurjev na leto. Ni slabo za gospo, ki je prej učila jezike v osnovnih in srednjih šolah.

Koliko je vredno leto kehe?

Tudi s kakim zakonsko spornim spletnim biznisom se da obrniti lep denar, kar dokazuje primer Šveda Fredrika Neija, soustanovitelja enega največjih torrent trackerjev The Pirate Bay, ki naj bi po nekaterih podatkih z oglaševanjem zaslužil okoli sedem milijonov evrov. Neij pravi, da ta denar porabijo za nove računalnike in povezave in da ima še vedno običajno službo kot svetovalec za informacijske tehnologije. "Srečni smo, dokler ne delamo izgube," pravi Neij, ki pa verjetno ne bo tako zadovoljen, če bo na sodišču potrjena kazen za 'pomoč pri kršenju avtorskih pravic'. Friderik s kolegi bi lahko za eno leto pristal v kehi, skupaj pa bi morali fantje iz Piratskega zaliva plačati še okoli 2,5 milijona evrov kazni. Če so podatki o zaslužkih približno natančni, po odsluženju morebitne zaporne kazni ne bo obubožal. Postavlja se le vprašanje, koliko denarja je vreden kak neljub dogodek med pobiranjem žajfe pod tuši v čuzi?



Končno odločitev, koliko časa bodo morali Fredrik Neij in njegovi gusarski prijatelji plačati in odsedeti, naj bi sodišče sprejelo še letos.

Kar srečno pa se je zakonsko sumljiva dejavnost končala za Shawna Fanninga, ki je razvil razvpiti Napster, eno prvih platform, kjer smo si v začetku tisočletja 'prijateljsko' delili glasbene datoteke. Po tistem, ko so dečki iz Metallice in rapmajster Dr. Dre začeli težiti, da se tako početje ne spodobi, se je na Napster zlil gnev celotne glasbene industrije. Napster je moral skupno plačati 25 milijonov evrov za kršitve avtorskih pravic, nakar je počasi zatonil. No, Fanning se je znašel pri projektih, kot sta socialni omrežji Rupture in Path, in bil že pred par leti vreden več kot pet milijonov evrov.



V film Socialno omrežje se je prikradla napaka. Sean Parker, model na desni (igral ga je lepi Justin), je označen za ustanovitelja Napsterja, a je bil zgolj eden od zgodnjih delovnih živinčet. Prava šefa sta bila Shawn Fanning (levo) in njegov stric John.

Bolj simpatične so zgodbice naključnih internetnih milijonarjev, kot je Jake Nickell. S kolegom Jacobom sta leta 2000 odprla družabno spletno štacuno Threadless z dolarskim tisočakom, ki sta ga prislužila na internetnem tekmovanju za najboljši dizajn majice. Sama sta obiskovalcem Threadlessa omogočila isto in še več – da pošljejo svoj dizajn, glasujejo o drugih, so nagrajeni za najboljše domislice in da lahko izbrane najlepše oblikovane majice kupijo. Z domiselno idejo in močjo zagretega sodelovanja spletne skupnosti je pagina, ki si jo je Nickell zamislil kot hobi, prerasla v velik posel. Iz vloženega jurja dolarjev je Jake Nickell potegnil več kot petdeset milijonov zelencev.



'Nič več nag' je zajebantsko geslo spletne štacune majic Threadless. Z njo je kuštravec Jake Nickell pridelal svoj prvi milijon. In potem še nekaj njih.

Vsaka ideja se ne pozlati

Nikakor pa niso vse spletne poslovne štorije uspešne. Predvsem pred dobrimi desetimi leti so vlagatelji za butaste ali nedomišljene internetne projekte zmetali na desetine milijonov dolarjev, ki jih je na koncu požrl razpočeni mehurček previsoko ocenjenih dotcom podjetij. Med propadlimi spletnimi projekti je največ denarja skurila internetna špecerija Webvan, katere lastniki so hoteli vse narediti prehitro. V letu in pol so zbrali 250 milijonov evrov kapitala, se razširili iz območja San Francisca na osem drugih mest in začeli iz niče graditi vso infrastrukturo. V nekem trenutku je bil Webvan vreden skoraj 830 milijonov evrov, a se med ljudmi preprosto ni prijela ideja, da bi jajca, kruh, mleko in čike naročali po spletu. Julija 2001 je bila firma likvidirana, dva tisoč ljudi pa je ostalo brez službe.



S takimi kamiončki je Webvan naokoli razvažal špecerijo, naročeno na netu. Izkazalo se je, da ljudje še vedno raje sami stopijo do prve štacune.

Nesposobno vodstvo, naivnost, vlaganje v neprofitabilne ideje, prenapihnjene cene delnic in za povrh še teroristični napad na WTC so v poku dotcom balona na začetku tisočletja pokopale še mnoga druga podjetja. Pod rušo so med ostalimi pristale trgovina za ljubljenčke Pets.com, modna štacuna Boo.com in MVP.com, kjer so s podporo zvezdnikov, kot sta košarkar Michael Jordan in hokejist Wayne Gretzky, upali na zaslužek s prodajo športnih pripomočkov. Nekateri gospodarski analitiki v zadnjem času že malo paničarijo, da se je s porastom uporabnikov s širokopasovno povezavo ustvarila podobna situacija kot pred desetletjem in da bi lahko kmalu sledil pok 2.0, ki bi zgoraj opisanim kerlcem dodobra osušil žepe.
A naj vas zadnjih nekaj neuspešnih primerov spletnih podvigov ne prestraši – preveč. Internetni zaslužkarji namreč menijo, da bo v naslednjih letih na področju spleta prišlo do napredka, ki si ga trenutno niti predstavljati ne moremo. Če imate torej fino idejo, se poučite na napakah spletnih luzerjev in uspehih zaslužkarjev. Morda kak milijonček pade tudi na vaš račun.

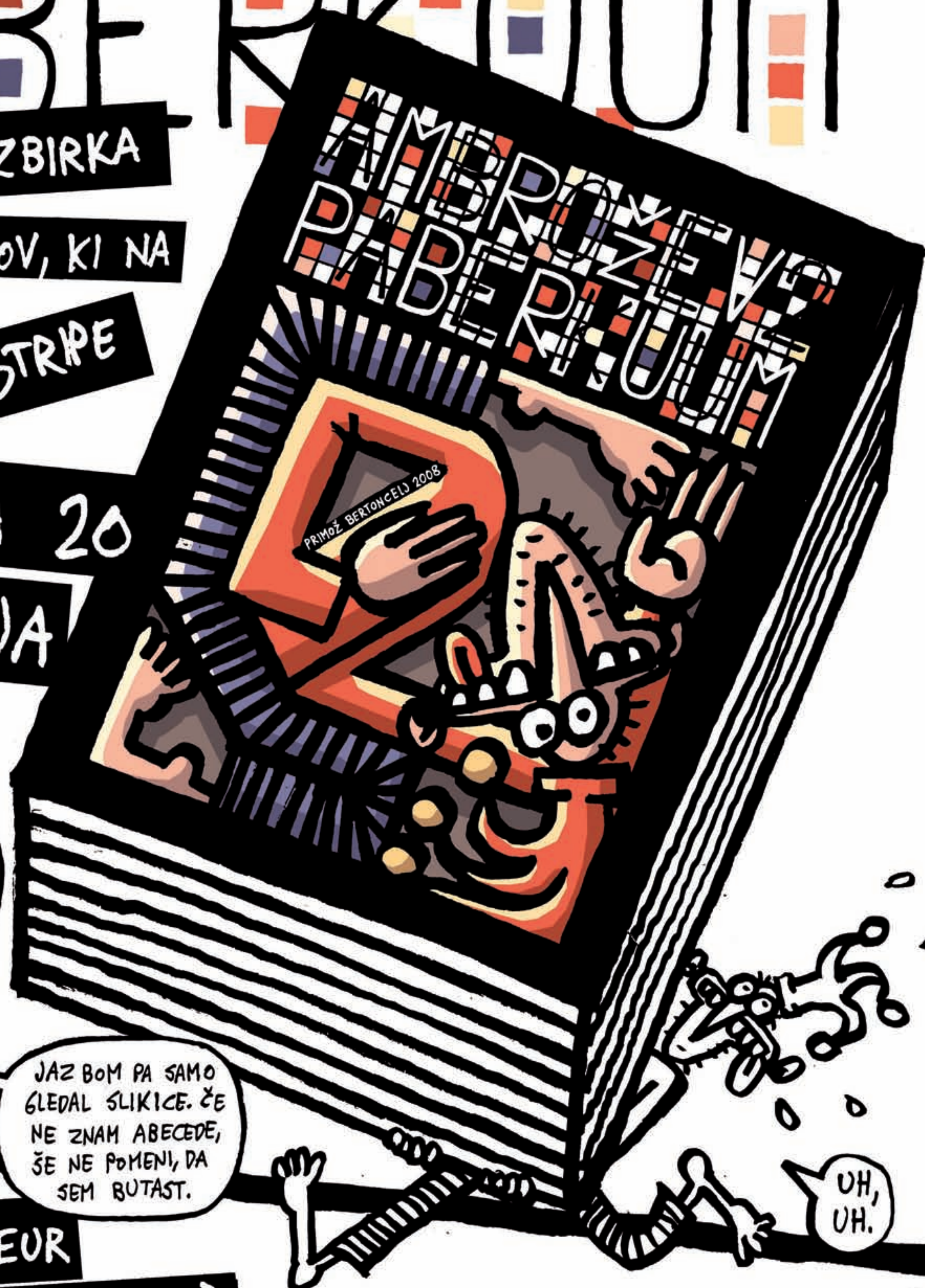
IZŠEL JE

AMBROŽEV PABERKUUM 2 !

ČUDOVITO

VSEOBSEGAJOČA
TRDOVEZANA ZBIRKA
JOKERJEVIH STRIPOV, KI NA
184 STRANEH
OBSEGA STRIPE
OD JOKERJA 20
DO JOKERJA
188!

ČUDOVITO



CENA JE 25 EUR
(VKLJUČUJOČ POŠTNINO)
NAROČITE SE LAHKO NA JOKER@JOKER.SI !

GENERACIJA TILT

Spet tilt? Kako je to mogoče? Kaj neki počnem narobe?

Živjo, punči, a so ti všeč moje kosmate roke?

Case je marsikateri popoldan svoje rosne mladosti prebil v zakajeni vaški krčmi. Tam je trdo prisluženo žepnino žeton za žetonom spuščal v hrupne svetleče mašine, po katerih so se podile srebrne kroglice – in neznansko užival. Fliperje smo do preloma tisočletja srečevali na domala vsakem koraku, nakar so v kratkem času skorajda izginili. Kaj se je zgodilo?

Eh, povozil jih je čas." Tako je svojo ugotovitev začel kolega, s katerim sva v mozoljastih letih v gostilni 'Pri Karlotu' postavljala rekorde v Funhousu, Twilight Zonu, Star Treku in številnih drugih marjancah, kot se fliperjem reče z lepo slovensko besedo. "Stari, v devetdesetih je rulja pač postopoma presedlala na avtomate. Zadosti ji je bilo srebrnih kroglic in mlatenja po dveh mizernih gumbih. Ko se je ta modernejši špas iz igralnic in betul dokončno preselil v domove, kjer so se razpasli osebni računalniki in konzole, je bilo za fliperje prepozno." Tako je pridigal.

"Že res", se je glasil moj odgovor. "A to še ne pomeni, da so fliperji kot igra preživeti. Lahko popoln arkaden špil sploh zastara? Jaz pravim, da ne." Kolega je le skomignil. Kot bi mu nekdo iz možganov posrkal vse spomine na neskončne popoldneve, prebite ob žvenketanju kovine. "Nekdo očitno potrebuje obnovitev znanja o marjancah", sem mu odvrnil ves nataknjen. Rečeno, storjeno.

DOBRI STARI ČASI

Zanimivo je, da fliper dolgo časa ni veljal za spretnostno igro, temveč za igro na srečo. Prvi komercialni primerki so se namreč močno spogledovali z bagatelami, križanci med biljardom in marjancami, s katerimi se je v 19. stoletju kratkočasilo francosko meščanstvo. Do njih so prišli tako, da so mizo za biljard na eni strani nekoliko dvignili, luknje pa iz kotov premaknili proti sredini. Krogle, ki so jih spuščali z vrha mize ali jih s palico potiskali iz stranskega kanala, so se med kotaljenjem navzdol odbijale od prefrigano postavljenih, ne do konca zabitih žebljev. Če je okroglina padla v eno od odprtin, so plemiči in grofice vriskali in si pripisovali točke, če jih je zgrešila ter dosegla dno, pa so mastno kleli. Merde!

Zaslužkarski potencial tega špasa so že na začetku prejšnjega stoletja zavohali ameriški izdelovalci zabavnih mašin. V čezlužniških beznicah, kjer je zaradi prohibicije primanjkovalo alkohola, so se v kratkem



Bagatele so širši pojem, ki označuje več vrst iger z nagnjeno mizo, po kateri se kroglice kotalijo in odbijajo od pokončnih paličic. Bližnji sorodnik bagatel je biljard, oddaljen pa minigolf. Različice s plungerjem so v bistvu že pinballi.

času namnožile bagatelam podobne lesene škatle v namizni obliki. Napredki na področju tehnike pa so pripeljali do rojstva še sodobnejše oblike 'pinballov' (beseda 'pin' označuje žebljiček ali kovinsko paličico, 'ball' je žogica – jasno, ne?). Do konca druge svetovne vojne so postali bogatejši za žetonero in nožne podstavke, cenene žebljičke na mizah so postopoma nadomestili 'bumperji' – bobniči v obliki gobe, ki so kovinske žogice odbijali na vse strani, dočim se je za izstreljevanje srebrnih frnikol iz stranskega kanala na mizo udomačila vzmetena paličica, znana kot 'plunger'. Predvsem pa so se pinballi z dodatkom transformatorjev, relejev, stikal, barvnih lučk in zvoncev iz neuglednih lesenih krst kar hitro prelevili v dinamične, spektakularne umotvore.

Med tistimi, ki so podlegli čarom nove zabave, so bili tudi pijandure in nepoštenjaki, ki so z rokami sleparsko mešetarili po igralni površini ali pa so naprave privzdigovali, nagibali in divje rukali. A ne za dolgo. Prve so obrtniški snovalci prelisičili tako, da so zgornjo stran lesenih kabinetov zasteklili, medtem ko je drugim z iznajdbo zloglasnega 'tilta' že zgodaj prekrižal račune neki Harry Williams, ustanovitelj istoimenskega podjetja, ki je v sledečih desetletjih postalo največje ime na področju fliperske industrije. Tilt je igranje enostavno prekinil, če je zaznal pretirano tresenje, in je še danes neločljiv del fliperjev.



Da si v Gottliebovem Baffle Ballu iz leta 1931 frnikolo parkiral na vdolbinico skrajno zgoraj, si potreboval veliko sreče. Zaradi slednje lastnosti so oblasti pinballe ponekod, denimo v New Yorku in Kaliforniji, prepovedale.

KAKO DELUJE TILT?

Porivanje, privzdigovanje in mlatenje po marjancah v upanju, da bi spremenili pot žogice, ki se kotali proti enemu ali drugemu izhodu, je ena klasičnih sestavin fliperaške kulture. Je pa uporabnost takega početja vprašljiva, saj imajo domala vsi fliperji enega ali več mehanizmov, ki preprečujejo goljufanje.

Najbolj običajen je nihalo, ki ga obdaja kovinski prstan. Če mašino ruknemo tako močno, da se nihalo dotakne obročkastega senzorja, nas fliper ponavadi enkrat ali večkrat opozori, naj s početjem prenehamo. Če tega ne upoštevamo, nastopi stanje tilt. Tedaj se ročki za premikanje odbijačev zablokirata, kar vodi do izgube trenutne žogice in vseh točkovnih bonusov, ki smo jih do tistega trenutka aktivirali. Z igro lahko po koncu tilta nadaljujemo.



Druga protisleparska pogruntavščina je tipalo, ki nadzoruje nagib kabineta. Ako marjanco primemo in jo od tal hulkovsko dvignemo do vodoravnega položaja, se kroglica, ki počiva na rahlo nagnjeni tračnici, prekotali z ene strani na drugo, kjer se dotakne stikala. Kazen je v tem primeru še hujša, saj ta 'slam tilt' pripelje do takojšnjega reseta fliperja, s čimer izgubimo vse žogice in kredite. Enako smo kaznovani, če s pestjo vandalsko udrihamo po prednji strani žetonere. Prav nam je.

Fliperaško revolucijo, ki je bila tik za vogalom, je zanetil legendarni Humpty Dumpty. To je bil izdelek podjetja Gottlieb, v katerega so leta 1947 prvič in bolj kot ne po naključju zadegali fliperje – znamenite plastične odbijače, osnovane na podlagi elektromagnetov in vzvodov pod površjem mize. Po njih so te mašine pri nas in drugod po Evropi prevzele ime. Humpty jih je imel kar šest! S to pogruntavščino so marjance čez noč dosegle novo dimenzijo zabavnosti, hkrati pa se otresle definicije iger na srečo. Odločilen dejavnik je namreč postal igralec, ki je usodo krogle odtihmal krojil z udarjalkami.

S tem se je spremenila sama poanta igranja. Smisel niso bile več denarne nagrade, ki so jih oštirji dotlej izplačevali, če je žogica kolebnila v eno od odprtin na mizi, temveč družbeno manj sporno, a nič manj zapeljivo nabiranje točk. Te je prineslo odbijanje okrogline v mehanske senzorje – tarče, posejane po igralnem polju. Bitka med človekom in strojem se je vnela.



Humpty Dumpty je imel fliperje obrnjene narobe. Gottliebov dizajner Harry Mabs jih je na mizo marjance namestil poskusno, saj je to elektromagnetno čudo zasnoval za potrebe sorodnega baseballskega avtomata. Kakorkoli že, blagor mu!

VSI PODOBNI, VSI DRUGAČNI

Vladavina tako imenovanih elektromehanskih (EM) fliperjev je trajala vse do leta 1975, ko so jih z vzponom mikroprocesorjev, pomnilniških čipov in digitalnih števcev nasledile digitronske marjance SS (solid state). Novi aparatusi se od starih na pogled niso bistveno razlikovali, a če si s kabineta odmaknil steklo, izvlekel mizo in odprl okrasno šatuljo v zadnjem koncu fliperja (backglass), si videl marsikaj. Denimo to, da so bile banjice nove generacije fliperjev v primerjavi s prejšnjimi bistveno manj natrpane z žicami ter mehansko kramo. Računske in logične operacije so namreč prevzela tiskana vezja.

Eksperimentalnih smešnosti, kot so bili odbijači v obliki banane, so se fliperji do osemdesetih skorajda otresli in s prehodom iz butične v masovno proizvodnjo, ki so ji botrovala podjetja Williams, Bally, Gottlieb, Data East in ostale velike kovačije, poenotili večino osnovnih sestavnih delov. S tem so zakoličili standarde, ki so se obdržali do danes. Primarna odbijača, ki sta pri vseh modernih marjancah postavljena na sredino najnižjega dela mize, sta recimo dolga 7,6 centimetrov in imata hod 90 stopinj. To je dovolj za natančno merjenje in zadrževanje srebrne okrogline na fliperju (trapping), ko je ta v dvignjenem položaju. Drugi primer standardizacije je enotna jeklena kroglica premera 27 milimetrov in teže 80 gramov. Tretji pa je naklon fliperske mize, ki običajno znaša 6,5 stopinj in bistveno vpliva na hitrost igranja. Bolj ali manj standardni za vse marjance so tudi širina (73 cm), višina (200 cm) in globina (135 cm) hišice, ki gosti drobovje. Skupnih delov je še več, a ti so ključni.


Na začetku devetdesetih so se prijele mize dveh različnih velikosti. Poleg običajnih tudi širše izvedenke 'widebody' (57 cm proti 63 cm).

Vendar ni bojazni, da bi človek naključna fliperja pomešal med sabo, saj so izdelovalci hitro pogruntali, da sta videz marjance in tematika, ki ji je posvečena, ključ do pritegovanja strank. Zato so podlago mize, stranice in ekran začeli slikati z vsem mogočim. Rolali so se indijanci in kavbojci, marsovci, avtomobili, čarovniki in zmaji, dinozavri, pa cirkus, nogomet, Playboyeve lajdre ('It takes steel balls to play pinball!'), Road Runner, Flash Gordon in rokerji Kiss.

Sprva je šlo za estetiko in marketing, saj so se slikice kvečjemu posredno navezovale na kroglično nevihto, ki je divjala pod steklom. Ko pa so s porastom računalniških komponent fliperji postali bogatejši za spremljevalno glasbo, govor in napredne svetlobne učinke ... ko so se na mizah začele kopičiti plastične in kovinske igrače ... in ko so na začetku devetdesetih v ropotajoče škatle začeli vdelovati primitivne zaslone – tedaj so fliperji odjemalce razveselili z novostjo. Z zgodbami, kakorkoli okvirnimi in osnovnimi že.

ZLATA GENERACIJA

Nič čudnega ni, da so fliperji, kot so Twilight Zone, Addams Family, Medieval Madness, Monster Bash, Indiana Jones, White Water in drugi, ki jih skupnost navdušencev upravičeno šteje med najboljše marjance, nastali ravno v tem času. Tisti, ki na grbi nosimo tri, štiri križe in smo devetdeseta preživeli v igralnicah ter gostilnah, smo imeli res kaj videti. Najboljši dizajnerji, med njimi Pat Lawlor, Steve Ritchie in George Gomez, so s sodelavci za Williams, Bally in ostale tovarne pinballov kovali vrhunske mašine. Skoraj vsak fliper iz obdobja po osamosvojitvi je namreč predstavil kako hecno inovacijo.



Glasbeno obarvane marjance so se začele pojavljati po letu 1975, ko so vanje pričeli vdelovati konkretne zvočnike. Poleg Micka Jaggerja in druščine so svoj fliper dobili denimo Guns N' Roses.

DEBATA Z MOJSTROM

Da bi izvedel več o zakulisju industrije žvenketajočih strojev, sem kontaktiral **Georga Gomeza**, briljantnega ameriškega oblikovalca in inženirja. Za Williams in Stern je zasnoval številne fliperje, med drugim Corvette, Monster Bash, The Sopranos, Johnny Mnemonic, Lord of the Rings, Playboy in tragični Pinball 2000 – Revenge from Mars.



George, kaj je po tvojem mnenju glavna atrakcija marjanc? Zakaj so ostale relevantne tako dolgo časa in kaj loči beden fliper od vrhunskega?
G: Fliper je spretnostna igra, ki vključuje vrsto naključnih dogodkov, ki igralca nenehno presenečajo in mu ne dovolijo, da bi izpregel reflekse. Prav ta napeta bitka med človekom in strojem je ključ do zabave. Vrhunska marjanca mora biti zabavna, tekoča in izpiljena v vseh pogledih. Pravilna uskladitev 70 % vseh elementov ni prehud izziv, izredno težko pa je doseči 98 % usklajenost. Šele tedaj dobi igralec pristni občutek, da je za napake kriv on, ne stroj.

Je težko ustvariti fliper? Koliko ljudi je potrebnih in koliko razvoj ene mašine stane?
G: Za oblikovalca je glavni izziv ta, kako bo v prostorsko omejeno škatlo in s standardnimi sestavnimi deli, kot so tarče in rampe, začrtal sve - žo arhitekturo, ki bo razumljiva, zgodba in tematika pa privlačni. Z mehanskega vidika je treba predvidevati na stotine stvari, ki bi lahko šle narobe, za kar imaš načeloma malo časa. Pri Williamsu je razvojni cikel posamezne igre trajal od devet do dvanajst mesecev. Odvisno od številčnosti moštva, v katerem so običajno dizajner, inženir, elektrotehnik, programer, glasbenik in umetnik. Razvojni stroški takega projekta se vrtijo okrog milijona dolarjev.

Kako si s sodelavci prišel do ideje za Pinball 2000? Najbrž se strinjava, da se stvari zanj niso obrnile v pravo smer. Si še vedno mnenja, da bi lahko ta platforma na prelomu tisočletja rešila fliperje?
G: Izhajali smo iz zamisli, da bi okrepili interaktivnost videoelementov in na ta način poglobili igro. Z običajnimi mehanskimi deli bi zaradi kompleksnosti in visokih stroškov izdelave to težko dosegli. Potencial sistema je bil ogromen, vendar se je Williams takrat ustrašil negativnega trenda in se osredotočil na kovanje igralnih naprav za kazino-je. Če bi res želeli, bi posel lahko obdržali. Stern je danes v črnih številkah zato, ker so pametno zmanjšali obseg biznisa. Na leto izdelajo kakih 10.000 škatel, dočim so jih v zlatih časih naredili trikrat več. Za Williams, ki je sanjal o petstomilijonskem letnem izkupičku, tako krčenje ni prišlo v poštev in so fliperaško vejo podjetja odščipnili.

Kaj misliš, v katero smer bodo marjance krenile v bližnji prihodnosti?
G: Prepričan sem, da so fliperji tik pred novo renesanso, saj se zanimanje zanje spet povečuje. Odpirajo se novi trgi, marjance prihodnosti pa bodo stare pristope združile z elementi, ki jih nudi sodobna tehnologija. Pinballu 2000 se ni posrečilo, nemara bo tokrat drugače. Več si v tem trenutku ne upam izdati!

Marjance, ki so nastale na podlagi filmskih in ostalih licenc, niso bile nič slabše. Prej nasprotno! Terminator 2 je imel namesto navadnega plungerja kulersko pištolo in se je proslavil s prvim videonačinom, v katerem si na enobarvnem monitorčku s pritiskanjem obeh fliperskih gumbov premikal merek in streljal robote. V Star Trek: The Next Generationu te je ves čas spremljalo žlubodranje posadke Enterprisa, z zadevanjem tarč ter ramp pa si opravljal pristne vojnozvezdne 'misije'. Uniči asteroide! Prebij se skozi črno luknjo! Posluževal si se tudi dveh pomičnih futurističnih topov, ki sta na koncu kovinskih ramp ulovila kuglo in jo, če si pravočasno sprožil, izstrelila v utripajoči senzor. Na pikčastem zaslonu, na katerem so se izpisovale informacije in obvestila, je takrat odjeknila eksplozija ter usuli so se milijoni točk.
Dosti takšnih vragolij je imel legendarni Addams Family, marjanca iz leta 1992, ki je z 20.270 kosi najbolje prodajan fliper vseh časov. Na primer živahno amputirano dlan, ki je vsake toliko pokukala iz lične rožnate škatlice in ugrabila kroglo. S posebnim miniaturnim fliperjem je špil namečkoma samodejno izvajal udarce v oddaljeno luknjo ter se glede tega – hud trik! – učil na svojih napakah, med multiballom pa so se pod mizo aktivirali magneti, zaradi česar so trajektorije jekla postale še bolj nepredvidljive. Na raftingu posvečenem White Waterju sta te pričakala živahna lutka



Marjance nabijamo v pokončnem ali sedečem položaju. Na modernih fliperjih se lahko zaporedno pomerijo štirje ljudeki, popularno pa je tudi sodelovalno dvoigralstvo, kjer vsak igralec nadzoruje en fliper. Če nič drugega, prišparaš na kovancih.



Sredi okrasne škatle so svoj čas ždeli analogni števci točk, slični onim v starejših avtih, pri novejših so se digitalizirali in se preselili na zaslon. S privlačnim okrasnim steklom je bila marjanca že na dobri poti do uspeha.



The game is watching you! Za izredno priljubljenost Williamsovega Funhousa je poskrbel rdečelični Rudy, ki je s pogledom sledil premikom srebrne žogice in igralce nesramno ogovarjal. Okroglino je znal tudi pogoltniti in jo glasno izpljuniti.



FLIPEROLOGIJA

Prvo soočenje s fliperjem zna biti za neizkušenca begajoče, saj poplava utripajočih lučk in zvočnih učinkov zlahka preobremeni čute. Pred igranjem je zato pametno prebrati navodila (1), ki so specifična za vsako mizo.

Moderne marjance si delijo večino osnovnih elementov in ključnih pritiklin. Začenši s plungerjem (2), mehanizmom za izstrel jeklene kroglice iz stranskega kanala na igralno polje. Pri mizah, kjer je ta prisoten v obliki vzmetene ročice, lahko s prefinjenim strelom v tarčo (skill shot) že v štartu dosežemo lepo število točk.

S fliperjema (3), prepoznavnima ročicama, ki ju aktiviramo z gumboma, nameščenima pod zgornji rob stranskih ploskev kabineta, frnikolo odrivamo po vsej igralni površini. Spodnja sta standardna, moderne mašine pa so pogosto opremljene z dodatnimi. Velikokrat so malo manjši in nameščeni na zgornjem delu mize, kjer skrbijo za odbijanje krogle med bumperje ali v ustja prečno postavljenih ramp.

Temeljna poanta odbijalnih ročic je zadevanje tarč na igralnem polju. Te so lahko statične (4), izginjajoče (5), vrteče (6) in še kake. Mednje spadajo tudi bumperji – odbijači (7), gobaste tvorbe v zgornjem predelu mize. Ti na dotik srebrne ščinke reagirajo tako, da jo silovito odbijejo v poljubno smer. Podobno funkcijo opravljata slingshota – frači (8) v spodnjem predelu mize.

Zadetek tarče običajno prinese nekaj malega točk, bistveneje pa je, da z njimi aktiviramo številne načine igranja (modes). Marjanca nam tedaj napni edinstvene cilje: včasih je treba žogico večkrat zapored usmeriti na eno ali drugo rampo (9), drugič s tempiranim pritiskanjem gumbov zmagati v preprosti miniigrici, ki se odvrti na pikčastem zaslončku (video mode). Če na mizi levo vklopimo način 'Chicken Fight', fliper vsako zadeto tarčo registrira kot udarec, kar je razvidno na ekrančku, kjer Peter mikasti piščanca iz risanke. Variacij na temo je skoraj toliko, kolikor je avtomatov.

Za hitro štepanje pik je važen način multiball, v katerem se na mizi istočasno pojavi več kroglic, navadno od tri do šest. Če nam med divjim žongliranjem okroglino uspe poslati v tarčo, pod katero utripa napis 'jackpot', dobimo bajne milijone. Multiball traja, dokler na mizi uspemo zadržati vsaj dve krogli. Če smo pred tem vklopili množenje točk (multiplier), je končni seštevek tolikanj obilnejši.

Za uspešno podiranje tarč in izpolnjevanje ciljev smo nagrajeni še drugače. Zlasti dobrodošla priboljška sta extra ball, ki v šaržer plungerja primakne dodatno žogico, in extra credit, dodatna igra. Vklop pritikline kickback prepreči, da bi kugla z mize ušla po stranskem žlebu (10), dočim dvig up-posta (11), stebrička med udarjalkama, zavaruje sredinski odtočni jarek mize.

Ultimativni modus se v fliperskem žargonu imenuje wizard mode. Ta običajno nastopi, ko opravimo z vsemi ostalimi načini. Tisti, ki mu ga uspe doseči, se lahko upravičeno šteje za čarovnika – pinball wizarda!

IMEL BI GA

Ni navdušenca nad srebrnimi kroglicami, ki ne bi vsaj enkrat konkretno razmišljal o nakupu štirinožne škatle. Podvig pa ni preprost. Sploh v deželi pod Triglavom, kjer je trg rabljenih marjanc takorekoč mrtev. Večina (dobrih) mašin je v preteklih letih, ko so lastniki pogruntali, da ne prinašajo več denarja, poromala k navdušencem in zbirateljem v tujino. Na spletu in v publikacijah se na vsake kvatre še pojavi svež oglas, toda ti primerki so običajno daleč od sanjskih. So predragi – povprečna cena se vrti okrog 500 evrov – ali zanič ohranjeni, ponavadi oboje.



Fliperje so si pri nas lastili ljudje, ki so jim predstavljali golo sredstvo za množenje denarja. Odnos je bil temu primeren. Popravljanju so se izogibali in odveč so jim bili celo tako preprosti posegi, kot je menjava gumice na plungerju. Golo kovinsko udarjalo je zato najprej poškodovalo krogle, te pa igralno polje. Kako spoštljivo se je do fliperjev obnašala čefurska rulja v lokalih, pa je obče znano.
Nakup in lastništvo fliperja gresta torej z roko v roki s hobijaštvom, saj je potrebno začetno popravilo in redno vzdrževanje. Da napol razsuto marjanco spraviš v delujoče stanje, ne potrebuješ doktorata iz elektrotehnike. A zavedati se moraš, da boš ne glede na to, do kako ohranjene mašinice se boš dokopal, veliko šraufal. Če nič drugega, bo treba sem in tja priciniti kabel oziroma zamenjati gumico, tuljavo, žarnico ali varovalko. Brez tega ne gre, če bi hotel mujo preložiti na pleča zunanjih serviserjev, pa si na dobri poti do bankrota.
A če se ne bojiš elektrike in spajkalnika ter si rokodelski, iznajdljiv in vztrajen, boš škatulji slejkoprej povrnil stari lesk. Spletne strani, ki se ukvarjajo s takim početjem, so bogate z navodili in nasveti, dočim v specializiranih štacunah najdeš praktično vse osnovne sestavne dele ter orodja za profesionalno restavracijo avtomata. Sitnostim se lahko kakopak vsaj začasno ogneš, če se podaš v nakup novega fliperja. Vendar ne mrgoli petičnežev, ki bi bili za sodoben Sternov izdelek pripravljeni odšteti 5000 evrov.
V kolikor se boš za lastništvo odločil ne glede na trud, ki te čaka, upoštevaj, da kabinet v čumnati zavzame kake tri kvadratne metre prostora, tehta krepko čez sto kilogramov, ob stalni prižganosti pokuri nezanemarljivo količino elektrike in tudi na minimalni glasnosti povzroča hrup, saj tuljav in žvenketanja mehanskih delov ni moč utišati.

bigfoota in nagradni vrtinec, dočim si moral v srednjeveško obarvanem Medieval Madnessu frnikolo potiskati v dvižna vrata. Ta so se sčasoma spustila in odprla vhod v graščino, ki je po zadetku dobesedno eksplodirala. Čudaški, a odlični Twilight Zone pa je imel poleg kovinskih še keramično žogico, ki ni bila občutljiva na vplive skrivnostnih (magnetnih) sil.



Po hecnih Addamsovih se je dizajner Pat Lawlor proslavil s še enim odličnim, a precej težjim fliperjem. Twilight Zone še danes velja za eno od marjanc z najbolj zapletenimi pravili.

Marjance so v prvi polovici devetdesetih dosegle višek vizualne spektakularnosti in igralne kompleksnosti. Do te mere, da konjski refleksi in gol občutek za tempizem nista več zadostovala za resno kljubovanje peklenskim strojem. Vanje se je bilo treba poglobiti, prebrati navodila, se seznaniti s fizičnimi posebnostmi mize in naštudirati potek igralnih modusov. Šele ko zate določen fliper ni imel več skrivnosti, si se lahko z lokalnimi mojstri potegoval za rekorde in si prislužil občudovanje manj veščih kolegov. Po ramah so te vsi nasmejani prišli trepljat tudi gostilničarji in ciganski lastniki igralnic, ki so žetone talali z veliko žlico in se naokoli vozili z bavarci. Ko je dinarjev oziroma tolarjev zmanjkalo, pa se je klapa preselila na domove, za amigo, pece ali katerikoli drug hišni mlinček, kjer ni primanjkovalo digitalnih primerkov žanra.

DVAJURJEVSKA MARJANCA

Skoraj neverjetno se sliši, da so fliperji do konca devetdesetih uspeli zapraviti vso prednost, kar so si jo dotlej nabrali. A zgodilo se je prav to, razlogi pa niti niso skrivnostni.
Prvi je bil bržkone ta, da se je razvoj marjanc nenadoma ustavil, fliperji pa so za nekaj magnitud presegli točko tržne prenasičenosti. V obtoku je bilo vse preveč mašin, da bi se lastnikom in posojevalcem spla - čalo redno kupovanje svežih. Nadalje je bilo tu postopno izginevanje igralnic zaradi špilanja med domačimi zidovi, ki je najbolj prizadelo marjance. Kaj so pomagali novi kabineti, če jih ni bilo kam dati? Namečkoma so sveži fliperji nesramno kopirali drug drugega, zaradi česar so se jih trdojedni in nedeljski igralci, ko so se jih v prejšnjih letih že itak prenajedli, hitro naveličali. Pomagalo ni niti, da med odjemalci ni bilo predstavnic nežnejšega spola, ki so to obliko zabave razumele le izjemoma. Kakor ne, da marjance niso nikdar osvojile mogočnega japonskega trga, kjer namesto njih še danes kraljuje pačinko, svojevrsten križanec med pinballi in igralniškimi avtomati.
Williamsu, ki je pred časom pobasal konkurečni Bally in je ostal edini veliki proizvajalec, je šlo vse slabše. Zato so svojim zvezdniškim dizajnerjem postavili ultimatum: spomnite se nečesa revolucionarnega ali pa bomo zaprli štacuno. Posledica mozganja je bil Pinball 2000, nova fliperaška platforma, ki ji je spočetka kazalo dobro. Njena največja novost je bil 19-palčni katodični monitor, nameščen v tisti del kabineta, ki je visel nad mizo. Zahvaljujoč zviti igri s svetlobo so se animirane podobe s površine zaslona zrcalile na dodatno stekleno ploščo, zaradi česar je bilo videti, kot bi sredi igralnega polja, med rampami in bumperji, oživeli hologrami. V Revenge from Mars so bili to marsovci in leteči krožniki, v Star Wars: Episode I droidi in Jar Jar Binks. Boljšo sintezo fliperjev, videoiger in filmov si je bilo težko predstavljati.



Epizoda I, drugi fliper iz serije Pinball 2000, se je prodajal in igral bistveno slabše kot Maščevanje z Marsa. Ekipo, ki ga je ustvarjala, so zaradi filmske tajnosti dobesedno zaprli v sobo.

Vizualen učinek je bil resnično sezuvajoč, vendar pa novi napravi iz serije Pinball 2000 nista prepričali ne igralcev, ne vodilnih. Prvi so jima očitali manjši peskovnik za odbijanje krogle, splošno ležernost, ponavljajoče se igranje, saj se je glavnina akcije izvajala pod monitorjem v zgornji tretjini mize, in pretirano temačnost mize, ki je bila potrebna, da so animirane figure prišle do izraza. Drugi pa nezadostno prodajo, ki ni upravičila velikih pričakovanj in občutno višjih razvojnih stroškov.
Williamsovi veljaki so po neuspehu Pinballa 2000 držali obljubo in zaprli vrata svoje divizije srebrnih kroglic. S tem si je 25. oktober 1999 prislužil nečastni naziv dneva, ko so marjance umrle.



Če vas zakulisje Pinballa 2000 izdatno zanima, si vsekakor oglejte Tilt: The Battle to Save Pinball. To je ganljiv dokumentarec o naporu, ki so ga Williamsovi inženirji vložili v razvoj platforme.

ŽIVLJENJE NA INFUZIJI

No, pravzaprav niso, drugače v redkih še obratujočih igralnicah in zabaviščnih centrih po Sloveniji in svetu ne bi naleteli na fliperje Family Guy, Avatar, The Dark Knight, Tron: Legacy, Iron Man in Shrek. Nekje daleč zadaj, v temnem kotu, a vendarle. Niso pa ravno pri dobrem zdravju. Williamsovo štafetno palico je pobrala firma Stern, kjer poslanstvo jemljejo resno. Vendar priznavajo, da se njihovi umotvori sila zgledujejo po zlatodobnih in ne vsebujejo posebej svežih ali naprednih mehanik. Poudarek ostaja na rampah, potegavščinah z magneti, hecnih plastičnih gedžetih, večnivojskih mizah ('fliper v fliperju') ter preprostih videoigricah na oranžnem zaslonu. Torej stvareh, s katerimi se srečujemo najmanj dvajset let. Nič čudnega, da so take mašine zanimive predvsem za zbiratelje, ki jih nabavijo, še preden se pojavijo pri distributerjih.



Ko oddeskaš na stran Sternpinball.com in ti v oči udarijo slike marjanc, kot sta Tron: Legacy in Avatar, se zamisliš, kakšni bi bili danes fliperji, če bi se stvari zanje obrnile drugače.

Ne glede na njihovo splošno (ne)priljubljenost marjanc ne gre odpisati. To so visoko spretnostne arkadne igre, namenjene treningu, izboljševanju in tekmovanju. S samim sabo ali z drugimi. Kar se neposvečenemu zdi brezzvezno nažiganje kroglice po bliskajoči se površini, je matematično natančno, kompetitivno usmerjeno početje, v katerem je treba biti za uspeh do obisti nadrkan, kam žogico kdaj poslati – na kar pa stalno vplivata sreča in nepredvidljivost. Najboljši fliperji imajo oboje mojstrsko uravnoteženo in jih je moč nabijati dobesedno v nedogled. Zato si – posebej mlajši, ki jih niste nikdar spoznali in ste nemara že preobjedeni streljanja teroristov v glave – dolgujete, da se z njimi rokujete. Prepričan sem, da je med desetimi bralci farbovitega magazina, ki ob omembi marjanc zamahnejo z roko, češ, kaj mi bodo te starine, pet takih, ki bi po konkretni seansi z vrhunskim fliperjem, naj bo resničen ali digitalen, spremenilo mnenje. Poskusi, nimaš česa izgubiti. Kvečjemu pridobiti.



Z nategom in spustom plungerja se vse začne, konča pa opletanje z rokami, saj prsti odtihmal 'počivajo' na stranskih gumbih. Na pagini Ipdb.org najdete opise vseh naprednih fliperskih trikov.



Pravi fliper ali miza v Visual Pinballu? Slednje. Z vmesnikom Hyperpin je moč izdelati ultimativen združek tradicionalne in digitalne marjance. Na TiTubi pobrskajte za 'visual pinball cabinet'.

DIGITALNE MARJANCE

S konzolastičnimi e-marjancami sta v zadnjem obdobju kar v redu založena spletna servisa Xbox Live Arcade in Playstation Network, kjer domujejo fliperji madžarske tvrdke Zen Studios. Za xbox 360 so vzhodni sosedje najprej izdelali Pinball FX (Joker 167) in ponudbo lani razširili z odličnim Pinball FX 2 (Joker 209, 87). Ta je zasnovan modularno, kar pomeni, da je kot platforma brezplačen, nakar vanj nalagaš posamezne mize. Med razpoložljivimi so tudi štiri superjunaško obarvane – Blade, Iron Man, Spider-Man in Wolverine. Na PS3 so jih ponudili kot samostoječi Marvel Pinball (J211, 88), za taisto konzolo pa pred časom izdali še Zen Pinball (J193, 84). Tem fliperjem je skupna dodelana fizika žogice, ki je v PFX2 že prepričljivo življenjska, slastna podoba, splošna dodelanost, navdihnjen, čeravno malce preveč istokopiten dizajn miz, ter kup priboljškov, ki jih tradicionalne marjance nimajo. Internetne lestvice in družabno igranje po spletu sta že taka. Zanimiv je tudi Williams Pinball Classics, zbirka digitalnih replik popularnih fliperjev tega priznanega ameriškega proizvajalca, ki je na voljo za PS3, X360, PS2, PSP in wii. Za playstation 2 se takisto najde Gottliebova kolekcija.

Kaj pa računalniške marjance? Takih bolj orenk, ki ne bi bili drugorazredni, napol amaterski izdelki ali zastareli, ne mrgoli. V novejšem času je nase opozoril solidni SlamIt Pinball (J205, 79), ki na zasukanem monitorju omogoča igranje v navpičnem (portrait) pogledu. Za manj zahtevne pa je ogleda vreden dolgoletni niz LittleWing Pinball. Najboljše pecejaške fliperje so drugače spočela zlata devetdeseta. Ancientni naslovi založbe 21st Century Entertainment, kot so Pinball Fantasies / Dreams / Illusions, so zavoljo pisanosti in zabavnosti navzlic mizerni ločljivosti še danes sopomenka za kvalitetne 2D-marjance, dočim krono trorazsežnih nosi legendarna serija Pro Pinball, kateri je na prelomu tisočletja (neuspešno) kljuboval Sierrin 3D Ultra Pinball. Starešinam ob spominu na izmišljene marjance Timeshock, Big Race USA in Fantastic Journey na lice še danes priteče solzica, pri čemer ne gre toliko za nostalgijo kot za dejansko odličnost omenjenih miz. Fizika je sicer v primerjavi s Pinball FX 2 nekoliko preprosta, a niti ne slaba.



Za spuščanje čeljusti in ščemenje prstov na računalih v sodobnosti tako bolje skrbijo projekti zanesenjaške skupnosti, kakršna sta Visual Pinball in Future Pinball. Gre za zmogljivi orodji za oblikovanje in preizkušanje miz, s katerima se garažni zanesenjaki trudijo emulirati nove in klasične fliperje. Nekatere zimzelene marjance, kot so Star Trek: TNG, Twilight Zone, Addams Family in Roadshow, so že preslikali do ama zadnje podrobnosti, vključno z vsemi funkcijami, grafikami in zvočnimi učinki. Na nakovalu pa je še marsikateri ljudski favorit. Visual Pinball lahko bodočim lastnikom fliperjev za nameček rabi kot uporaben pripomoček za testiranje potencialnih kandidatov za nakup. Namestitev softvera in miz terja nekaj zamudnega branja navodil in brskanja za datotekami po Vpforums.org, a se splača potruditi.



Ob izidu letalske simulacije DCS A-10C Warthog Aggressor podrobneje predstavi tega zanimivega prašiča, ki je dobil krila in ne mara za gomolje, temveč raje malica tanke. Kar počne s stilom: od blizu jih grmeče preluknja z ogromnim rotirajočim topom, ki ga ne bi mogel nositi niti Švarci.

Podobo ameriških letalskih sil tvorijo sloke, elegantne ptice, kot sta F-15 in F-16, zadnje čase pa oglata frčala z nizko radarsko sliko. Toda od prve zalivske vojne dalje se na televizijske zaslone vztrajno rine zmene, ki je videti, kot bi pobegnilo iz začetka reaktivne dobe. In ima sredi nosu en velik tur.

To je kajpak jurišni bombnik A-10 thunderbolt II z vzdevkom warthog (svinja bradavičarka). Omenjena bula pa na sekundo izstreli petinšestdeset 30-milimetrskih protioklepnih granat, okrepljenih z osiromašenim uranom. A letalo tolikšne pozornosti ni deležno le zaradi svojega zmogljivega kanona, marveč zato, ker gre za pravega delovnega konja, pardon, vepra čezlužnega letalstva. Za letalo, ki se gre lahko od blizu ravsat s sovragom na tleh in odnese celo kožo ... ali vsaj večino nje. Zaradi tega je eden največjih ljubljencev ameriške pehote.

Leteča pomoč

Čeravno je A-10 na prvi pogled videti, kot bi ga sestavil inženirski vajenec, je robata oblika plod prefinjenega načrtovanja, podvrženega njegovi glavni nalogi: neposredni letalski podpori enotam na tleh (Close Air Support – CAS). Pri njej se letalo spušča v boj s sovražnikom, ki je ponavadi že v stiku z njegovimi soborci. Sporazumevati se mora s soldati, ki mu naro-



Kot slikovito letalo ima A-10 bero 'svojih' iger. Ena najbolj znanih je bila Dynamixova A-10 Tank Killer (sliki desno) za PC in amigo iz leta 1989. Sierrin naslednik Silent Thunder: A-10 Tank Killer II iz 1996 je dolga leta veljal za najboljšo ponazoritev merjasca v boju – vse do prihoda Lock On: Modern Air Combata, kamor je leta 2003 presedlala večina zanesenjakov. No, ti imajo z novim DCS A-10C Warthogom (slika levo) končno prenovljen poligon zase.





Primerjava topa avenger s hroščem ponazori, za kako veliko zadevo gre. Lepo je viden zamik naprave vstran, da je lahko na osi letala strelna cev. Hkrati so s tem napravili več prostora za pristajalno kolo, ki je pomaknjeno proti nasprotnemu boku. Letalo ima zato na tleh drugačen polmer obrata v levo kot v desno. Špranja pod cevmi je vstop sistema hlajenja, odprtina med 'očesoma' pa je dovod za pretakanje goriva v zraku, kar A-10 nujno potrebujejo na daljših misijah.

čajo, koga zbombardirati – običajno tistega, ki jim najbolj diha za ovratnik. To pomeni, da pilot včasih spušča bolečino le nekaj sto metrov proč od svojih enot, kar je zaguljeno.
V drugi svetovni vojni so lahko to nalogo izvajali klasični lovski bombniki, kot sta bila sovjetski IL-2 šturmovik in ameriški P-47 thunderbolt. V vietnamski pa se je pokazalo, da ne bo več šlo. Reaktivni bombniki namreč tarčo preletijo prehitro. Jasno, namenjeni so napadanju strateško pomembnih sovražnih točk, kot so mostovi, letališča in poveljniški centri. To je tako imenovano onemogočanje delovanja – interdiction. Hitrost je njihov poglavitni zaveznik, da so čim manj časa v polju sovražnega sistema protiletalske obrambe. Pri neposredni podpori pa je drugače. Cilji so manjši, gibljivi in slabše opazni, protiletalska orožja malo šibkejša. Hitri reaktivci so se tu izkazali za neučinkovite, zato so morali Američani v Vietnamu uporabiti helikopterje in ostareli propelerski A-1 skyraider, ki sta na poševnooke metala napalm tako natančno, da so se malce ogreli tudi marinci. Pri tem pa so oboji stroji kasirali obilico uničujočega protizračnega ognja. Zato so se konec šestdesetih načelujoči odločili, da potrebujejo novo namensko letalo.
To je moralo biti odporno na topniški ogenj, nadpovprečno okretno pri nizki hitrosti in zmožno dlje časa krožiti nad bojiščem, pripravljeno na pomoč vojakom. Hkrati so predvidevali, da bo njegova poglavitna zaposlitev tolčenje po sovjetskih oklepnih kolonah. Zaradi tega so zanj izbrali hitrostrelni top kalibra 30 milimetrov. Po natečaju so 18. januarja 1973 izbrali dizajn podjetja Fairchild-Republic in A-10 je bil rojen. Poimenovali so ga thunderbolt II kot naslednika P-47. Toda že v testnem obdobju se ga je oprijel vzdevek warthog, ki je nadaljeval dolgo serijo 'hogov' iz iste fabrike. Letalo ga še danes nosi s ponosom.

Debela koža

Jurišnik je zgrajen okoli sedemcevnega vrtljivega General-Electricovega topa GAU-8 avenger. Gre za enega največjih pihalnikov v modernih letalih, kateremu ob boku stoji le še havbica iz topnjače AC-130, mnogim poznana iz Modern Warfara. Šest metrov dolgo in 281 kilogramov težko napravo tvori sedem 2,85 metra dolgih cevi kalibra 30 mm, električni strelni mehanizem in oklepljen boben, ki nosi do 1350 granat. Posajena je v nos aviona, in sicer rahlo premaknjena iz njegove vzdolžne osi, da je slednja poravnana s cevjo, ki jo zapusti izstrelek. S tem so dosegli, da streljanje letala ne zanaša, kar bi se drugače pripetilo, saj moč odsuna topa ob rafalnem nažiganju znaša več kot polovico potisne moči obeh reaktivnih motorjev. Visoka hitrost streljanja s 3900 granatami na minuto je dosegljiva le v tovrstnih rotirajočih dizajnih gatlingovega tipa, imenovanih po njegovem očetu, Američanu Richardu Gatlingu. Rafali ne smejo trajati dlje od treh sekund, saj bi drugače prišlo do poškodb cevi zaradi segrevanja.
Oklepljen ni le magazin, marveč vsi ključni deli letala, zlasti pilotova kabina. Edini letalec sedi v 540 kilogramov težki školjki iz titana, ki zdrži zadetke iz 23 mm protiletalskih topov, podobno kot okrepljeno ogrodje aviona. Če poškodbe dosežejo vitalne dele, ni takoj krize, saj so ti pomnoženi z mnogimi zasilnimi rezervami. Pilot ima ob odpovedi hidravličnega sistema krmarjenja na voljo še enega, če odpovesta oba, pa lahko merjasca upravlja neposredno. Rezervoarji za gorivo so razdeljeni z negorljivo peno in obdani s samotesnitveno snovjo, ki ob zadetkih zapolni luknje. Motorja sta načrtno ločena od trupa letala, da ga ob morebitni eksploziji ne poškodujeta in da je kar največja možnost crkota samo enega, ko ju kaj zadene. A-10 se je teoretično sposoben vrniti v bazo, čeprav mu manjka en motor, pol krila in pol repa!
Oblika torej predstavlja višek robustnosti. Njena druga lastnost pa je odlična gibljivost pri nizkih hitrostih.



30-milimetrske granate nikakor ne bi mogle predreti čelnega oklepa tankov, toda vrhnji je precej tanjši. Pri lažjih oklepnikih, kot je tale poligonski M113, fines ni. Od njih ostane le švicarski sir.

Za to je zaslužen širok razpon kril in usmernih površin – sedemnajst metrov in pol, kar je osem več od lovca F-16, skoraj dvakrat večja od lovčeve pa je tudi njihova površina. To je nujno, saj je A-10 za reaktivca počasen. Najvišja hitrost znaša nekaj čez 700 km/h, kar je manj od križarjenja potniških letal. Lahko pa zato dolgo ostane v zraku in več kot uro in pol ostane nad bojnim poljem v iskanju plena.
Obsežna krila omogočajo vzletanje s kratkih in klavrnih stez, zato se lahko bradavičarka ustali karseda blizu frontne črte. Ne zna pa uporabljati letalonosilk. Mimogrede, motorja sta zaradi visoke postavitve manj občutljiva na pesek z neurejenega ozemlja. Veseli so tudi mehaniki, kajti ptič je preprost za vzdrževanje in sposoben opravljati bojne naloge tudi, ko bi pomanjkanje rezervnih delov druga letala že prizemljilo. A-10 lahko rije po največji svinjariji in mu je to celo všeč.

Ostri čekani

Maja 1976, ko so v enote začeli prihajati prvi merjasci, so piloti najprej vihali nos, kajti s tem letalom ne postaviš ne hitrostnih, ne lepotnih rekordov. Toda srca so se omehčala, ko so odkrili odlične letalne sposobnosti in surovo, brutalno moč GAU-8. Ta je namenjen napadanju z razdalje med 1000 in 1200 metri pod kotom 30 stopinj med letalom in tlemi. S tem tanek zgornji oklep tankov faše točo prebojnih granat z osiromašenim uranom, kar je več kot dovolj za večino znanih nasprotnikov. Strelja se v dvosekundnih rafalih, kar pomeni, da ima pilot na zalogi strelivo za deset takih preletov. V nasprotju s prepričanjem streljanje letala kljub gromozanskemu odsunu ne upočasni bistveno, saj je ob napadu v spustu.
Kanon je le eden od oborožitvenih sistemov in ga uporabljajo šele, ko z raketami odpravijo protiletalsko obrambo, saj je avion pri naletu precej izpostavljen. Glavna raketa je AGM-65 maverick z dosegom 27 kilometrov. Tristo kilogramov težek izstrelek za napade na talne cilje uporablja v konico vgrajeno infrardečo kamero, skozi katero mora pilot videti in označiti cilj. Zatem ga zaklene in raketa mu po izstrelitvi sledi samodejno, zaradi česar pravimo, da gre za orožje tipa 'izstreli in pozabi' (fire and forget).
Razen tega lahko A-10 na enajstih zunanjih nosilcih tovori dobrih sedem ton klasičnih in kasetnih bomb ter nevodljivih raket, plus lasersko vodljive bombe

paveway in v najnovejši različici A-10C tudi z GPSom vodene bombe JDAM (Joint Direct Attack Munitions). Za boj proti letečemu sovragu ima ponavadi dve raketi kratkega dosega AIM-9 sidewinder, s katerimi pa raje pleni helikopterje, saj za boj z lovci spričo počasnosti niti slučajno ni primeren.
Misije A-10 običajno izvajajo v paru, gredo pa po staromodnem vzorcu, saj je letalo preprosto. Nima ne radarja, ne infrardeče kamere (FLIR), zato se mora pilot zanašati na oči in klasične inštrumente, kot so merilniki višine ter žiroskopi. Pred letom 1980 niso imeli niti inercialnega navigacijskega sistema, ki beleži pot letala glede na gibanje, kar je pomenilo, da se je voznik dejansko orientiral le s zretjem skozi okno. Šele konec devetdesetih so vgradili antene za GPS.
Thunderbolti II so bili še do nedavna neprimerni za misije ponoči in v slabem vremenu. Precej so odvisni od kopnih sil, da jim povedo, kam morajo in kaj jih čaka, zato so v tesnem stiku s soldati na tleh. Nemalokrat tako, da jim slednji z laserjem označijo cilje, kamor odvržejo bombe. Poleg napadanja tudi sami opravljajo izvidovanje in usmerjanje za druge enote. Pri izmikanju obrambi so prav tako starošolski, z naletom na zelo nizki višini pod tristo metri, kjer skušajo izrabiti griče in doline za zaklon.
Zaradi majhne moči so motorji tihi in omogočajo nenadne napade. Če jih sovrag ugleda, imajo ponavadi s seboj kontejner z motilci radarja in protiletalskih raket, v krilih pa so štirje izstrelilniki toplotnih vab.

OSIROMAŠEN URAN

Osiromašeni uran je uran z nižjo vsebnostjo radioaktivnega izotopa U-235 kot tisti, ki ga najdemo v naravi. Ker je stranski produkt obogatitve tega elementa v proizvodnji goriva jedrskih elektrarn in jedrskega orožja, ga imajo velesile veliko pod palcem. Tako so prišle na idejo, da bi izrabile njegovo izjemno visoko gostoto – 19,1 grama na kubični centimeter, kar je 1,68-krat več od svinca. V civilni rabi ga lahko najdemo kot utež za stabilizacijo potniških letal, v vojaški pa v tankovskih oklepih abramsov in predvsem kot prebojne konice protioklepnega streliva. Spričo visoke gostote ima namreč lahko ožji in s tem za zračni upor manj dovzetni izstrelek ogromno gibalno energijo in s tem večji sunek na cilju.
Osiromašeni uran je poleg tega trda, samoostrilna in piroforična snov. Ob zadetku v oklep se zaradi visoke trdote drobi, a na tak način, da v prvotni smeri ohranja ostrino. Drobci se ob stiku z zrakom vnamejo, kar ob zadetkih povzroči drugotne učinke, kot je zažig streliva. Hkrati je snov zelo strupena, še vedno malo radioaktivna in se rada sprošča v zrak, ko ljudje brskajo okoli vojnih razbitin. Zato že od samega začetka uporabe poteka srdita polemika o negativnih vplivih za zdravje, a ni videti, da bi to njegovo uporabo v bližnji prihodnosti zmanjšalo.



V kabini najnovejše verzije A-10C sta najbolj markantna novost multifunkcijska prikazovalnika. To sta zaslona levo in desno od kompasa, ki pilotu sila olajšata pregled nad položajem.

Priljubljeni prašiček

Sveti preproščini navkljub se je A-10 v boju izkazal za enega najuspešnejših kosov moderne oborožitve. V prvi zalivski vojni leta 1991, kjer so divje svinje doživele bojni krst, so uničile več kot 900 iraških tankov in čez 3200 drugih vojaških vozil ter sestrelile več helikopterjev. Zato se jih je oprijel izraz 'tank busters'. Pri tem je bilo izgubljenih le šest A-10, dvanajst pa težje poškodovanih, kar je preseglo najbolj optimistične napovedi. A-10 si je hitro pridobil sloves aviona, ki ga zlepa ne spraviš z neba, saj so jih piloti spravljali v baze totalno preluknjane.
Od tedaj so jih pridoma uporabili še v Natovih operacijah na Balkanu proti Srbom, v Afganistanu in Iraku v preteklem desetletju ter nazadnje nedavno v Libiji. Pričevanja soldatov na drugi strani cevi so povedala, da je za nasprotnika najbolj moteč neznosno dolg čas, ki ga lahko merjasec prebije v zraku, zato mora nenehno tiščati glavo k tlom. Odlično se obnese v napadih v urbanem okolju, saj lahko zaradi majhne višine leta dobro razloči cilje na tleh in s tem prepreči civilne žrtve, medtem ko morajo lovski bombniki namerjati z večjih razdalj, od koder je možnost napak višja. V drugih vojskah je te vrste letal zaradi manka večjih konfliktov malo. Še najbližji sorodnik je ruski vrstnik, šturmovikov dušni naslednik suhoj SU-25.
Bradavičarke so si s krvjo in znojem prigarale spoštovanje vseh rodov vojske. Najbolj navadnih pešakov, ki vedo, da se lahko zanesejo na hitri srd divjih svinj, če jim bo kdo težil. Ni presenečenje, da imajo zaenkrat prostor v zraku zagotovljen do leta 2028, čeprav novih ne izdelujejo več že od leta 1984!. Nedavno so 364 aktivnih letal (vsa so ameriška) posodobili na verzijo A-10C z digitalnimi prikazovalniki in jurišnika naposled seznanili z moderno dobo. Naslednji korak v bližnji prihodnosti bo uvajanje prikazovalnikov na čeladah. Piloti A-10 se bodo torej še dolgo ozirali skozi okno kabine, čakajoč na krik “We need air support!”



Prašiča je moč znova oskrbeti z gorivom, raketami in granatami že v dvajsetih minutah, nakar se lahko vrne v zrak. Ob najsrditejših spopadih piloti opravijo tudi od pet do osem misij dnevno.







Barvna shema thunderboltov II se prilagaja razmeram. V času vsesplošne ameriške prevlade v zraku, ki jo zagotavljajo njihovi lovci, kot je F-15 na sliki pred warthogoma, jih težko vidimo v svetli sivomodri preobleki, da jih je teže opaziti s tal. V hladni vojni, ko ni bilo jasno, kdo bo imel v oblasti višave, pa so bili večinoma pofarbani z gozdno kamuflažo, da bi jih sovjetski piloti teže zaznali od zgoraj.

POVSODNI TRENDI

Branžni dogodek E3 je pokazal, kaj bomo igrali v letu ali dveh. Sneti pa ob tem analizira krovne smernice, po katerih nastajajo ti izdelki, ki nam dopolnjujejo vsakdan.

Včasih je težko pomoliti glavo iz vsakdana. Kupiš ali ukradeš normalen velik špil, daš ga skozi na običajnem računalu in se počutiš dobro. To je vse, kar nekatere zanima. Nič narobe s tem. A taka uravnilovka zakriva pogled na razvoj, glede tega pa je dobro vedeti, kaj se še godi v krajih, kamor je Martin Krpan svojčas sol tovoril. Tole so takti, po katerih že pleše in bo v doglednì prihodnosti plesala naša industrija.

• HOLLYWOODSKI SPEKTAKEL

V trenutku, ko sta se v sedemdesetih na črnem zaslonu izrisala primitivna bela loparja, ki sta si podajala kvadratek, je bilo jasno, da bo računalniška grafika stremela k temu, da bo posnemala resničnost. Hotela je in še hoče, da bi jo odslikala, da bi bila od nje neločljiva. S tem bi se osmislila. Cilja še ni dosegla, a morda ji ga ni treba. Ima namreč obvoz po zgledu druge, sorodne tovarne sanj – filmske. Ta namreč življenje nadgradi, da je videti bolj resnično od resničnosti. Okrasi ga točno na tistih koncih, kjer je znucano in neprivlačno. Navaden policaj je duhamoren – forenzik iz CSI je vroč. Običajen vojak je utrudljiv – Rambo je car. Serijski morilec zna biti omleden, a film ga hitro naredi bolj kulskega, ko se fura okoli v bemfelnu, z motorko reže dobre babe in je Woody Harrelson.



Špili so se to naučili posnemati. Dosti spoštovanih 'režiserjev iger' je imelo itak filmske ambicije ali so se po sedmi umetnosti močno zgledovali, od očeta Wing Commanderja Chrisa Robertsa do psihonavta Tima Schaferja. Zato je toliko manj nenavadno, da igre rade uporabijo isti princip kot Hollywood. Vzamejo kos realnosti in ga naredijo seksi, s čimer bolj pritisnejo na čustva kot na razum. (V idealnem primeru oboje, a ne bodimo zahtevni.) Špil je lahko še tako trapast in klišejski, toda če je v njem HD-raztur približno takega kalibra kot v najnovejši kinouspešnici, vsega skupaj pa se drži pridih resničnosti, ima možnosti za uspeh. To počne serija Call of Duty, ki je devetdeset odstotkov fantazije in deset procentov realizma v obliki kosov orožja, militarističnih izrazov ter sodobnih sovražnikov Amerike. Rezultat? Folk je nor nanjo. Ker je 'zabavna'. In ker dogaja. Z malo bruckheimerjevskega bliskanja je vsak žur boljši.

• POJAVNOST IGER V JAVNIH OBČILIH

Zlagoma mi že dol visi, kako grdo zapostavljajo igre naši masovni mediji, od TV-postaj do cajtengov in revij. Časopis Dnevnik je imel svojčas stran, posvečeno tehnologiji in e-zabavi, a jo je vzela recesija, tako kot oddajo Resnična resničnost. Stop se kiti z nazivom 'medijski strežnik', a ne pokriva področja, s katerim se ubada obilica medijalnih ljudi. Tovrstno rubriko v Žurnalu pa sem nehal brati, ker sem bil sit tega, da si hočem ob njej vedno znova izpraskati oči. Za spoznanje sramote



je zadosti odprtje kateregakoli resnejšega tujega papirnega medija ali televizijske hiše, ki svoje prepoznavnosti ne gradi na debilnih resničnostnih šovih in ponavljanju prežvečenih filmov. Iz časnikov, kot sta britanski Guardian in ameriški New York Times, revij, kot je nemški Der Spiegel, in BBCja ne mezi le spoštovanje do iger, temveč zavedanje nujnosti, da je ta tematika trend in da jo je treba obravnavati profesionalno, z ljudmi, ki se nanjo spoznajo ter jo znajo kakovostno predstaviti neznalcem. Na tem področju smo kmetavzi, primerljivi z rumenim tiskom razvitejših narodov.

• RETRO IGRANJE

Eni hočejo najnovejše, drugi najstarejše. Števílčni rod, ki je odraščal s spectrumom, SNESom in dosovskim PCjem, pa tudi že z dreamcastom in prvimi Okni, se želi vračati v spomine, 'za ona dobra stara vremena'. A za to se jim ni treba več svaljkati po obskurnih štacunah in kotih interneta ter se praskati po glavi, kako prisiliti svojo najnovejšo mašino, da bo tekla stokrat počasneje, marveč so založniki čisto veseli, da jim ponudijo prirejene dele svojih starih katalogov. Prodajalne, kot je Good Old Games, cvetijo, emulatorji so izvrstni, DOSBox rula, retro kompilacije so del vsakdana, Ebay je poln ancientnih sistemov, obuja se stare špile v visoki jasnini (Tomb Raider HD, Beyond Good and Evil HD ...), umrle franšize se resurektajo v novih delih – Duke, Bionic Commando, Deus Ex. Pogled nazaj je odslej del pogleda naprej.



• NEOBVEZNO IGRANJE

Moja mati imajo prenosnik, znajo pošiljati e-pošto in niti Google Talk jim ni več tajna. Ni edina – ko vidiš Siolov oglas, ki nagovarja upokojence, da jim prijazno napeljejo net, ti je vse jasno. Veliko ljudi, za katere so 'taprave' igre pretirano zapletene, se sprošča ob manj kompleksnih naslovčkih. Polno jih je na socialnih platformah, kot je Facebook (tam novo streljačino Cloudforest Expedition dela John Romero!), mrgoli jih na spletiščih tipa Kongregate. Po vrsti štrlijo iz običajne igrarske podobe moškega, starega od 15 do 35 let.
O vikendaših smo obširneje pisali pred dvema mesecema, v Jokerju 213. A tu naj postavim tezo, da se ta trg ne bo sesul sam vase. Vsaj ne tako hudo, da bi bil kritično ranjen. Virtualni svetovi tipa Second Life so umrli, casual igre ne bodo. Prvič zato, ker je v njih veliko žensk, one pa znajo bolje z denarjem kot mi moški. In drugič zato, ker bo najširši mogoči imenovalec ostal prav to – najširši. Zmeraj boš imel gmajno, ki bo uživala ob mahjongu in klikanju po draguljih, in vedno boš imel tiste, ki jim bo-



do to omogočali. Na nove in nove prostitvene načine. Hkrati je to nova vstopna točka za generacije, v katerih bo novi hobi določenemu procentu folka ustrezal in bodo hoteli še. S spletne Fife Lajt na tapravo, z brezplačnega Battlefielda v orenknega. Tiho bodo postali hardcore in prišli v legendo.

• TRDOJEDRNO IGRANJE

Obilo medijev je pompozno napovedalo smrt hardcore igranja in PC-igranja. Toda glej si ga no, slednje je bolj zdravo kot kadarkoli. Predano špilanje pa tudi. Šur, njega dni smo bili vsi h'core, ker so bile take igre. Tam so bile zato, ker so bile daleč bolj kul od tebe, in če si se hotel z njimi ubadati, si se moral potruditi. Svoje junake si moral hraniti, da niso umrli, pred čaranjem si je bilo treba coprnije zapomniti, vmesniki so bili zapleteni, težavnostne krivulje strme. Danes se one



matrajo, da bi pridobile tebe. Kljub temu pa obstaja ničkoliko naslovov, ki zahtevajo predanost, razmišljanje ter urjenje. Jih moram naštevati? Če si do sem prebral tole postavko, sem ziher, da ne. In moram izrecno reči, da je bajanje o smrti h'core igranja, ker igričke na Fejsiču prinesejo več denarja, neumnost? Ni mi treba. Svet ni eden, svetov je več!

• PROFESIONALNO IN KOMPETITIVNO IGRANJE

Visoka stopnička trdojedrnosti sta profesionalno in resno tekmovalno igranje. Lig in globalnih turnirjev, ki se bavijo z elektronskimi športi (e-sports) in so potomke starega udejstvovanja v igralnicah (arcades) ter na LAN-zabavah, ne manjka, od Electronic Sports World Cupa prek World Cyber Games do korejskih lig, ki jih prenašajo po kabelski televiziji. Igre, vključene v tovrstno obračunavanje, so v jedru naravnane tekmovalno, spretnostno in mozgalno. Najraje vse to hkrati. Starcraft, Halo, FIFA, Counter-Strike, TrackMania ...
Od kompetitivnega igranja sicer ne živi prav dosti ljudi, saj še zdaleč niso vsi svetovno znani Johnathan 'fatal1ty' Wendel, ki je svoje ime izvrstno potržil, ali japonski šampion v 2D-pretepačinah Daigo Umehara. Za večino je to hobi. Toda pomembnejša je sladka draž tega početja, ki obeta, da lahko z dosti nadarjenosti, truda in sreče tudi ti postaneš prvak v špilu, ki ga itak drgneš čez vse zdrave meje. V dobi interneta, ki je nadzor iztrgal iz rok direktorjev TV-mrež, je spremljanje tekmovalne scene oddaljeno le klik na pravo spletno stran.



• NEODVISNICE

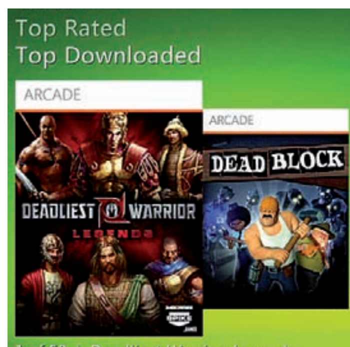
Ena močna smernica pri prodaji iger kaže k tako imenovanim 'triple A', 'AAA' naslovom. To so špili, ustvarjeni z velikimi proračuni in moštvi, namenjeni milijonski prodaji, oglaševanju po TV, viralnim kampanjam in word-of-mouth omembam iz gobčkov trinajstletnikov, od katerih so življenjsko odvisni vsi tisti frajerski marketingarji z lamborghiniji. Druga pa ne pelje več k srednji kakovosti in stroškovnemu planu, marveč dlje navzdol, k poceni špilom za desetaka ali manj v digitalni distribuciji. Tja, kjer avtorji niso odvisni od kapric velikih založnikov in štacun. Enako kot se na rovaš bogatunov in revežev krči srednji družbeni razred, izginja temu ustrezna tamponska cona pri igrah. Drugače rečeno: nižji razred postaja novi srednji razred. Kmalu bomo imeli skoraj le še AAA-titule na eni strani in garažnice za bakšiš na drugi. Prve bodo s pretežno klasičnimi koncepti zadovoljevale grafične cipe in ljubitelje v-tvoj-fris spektakla, ob katerem ni treba uporabljati domišljije. Druge – in teh bo vedno več, ker lahko v spletnih širjavah dobi priložnost vsakdo – ne bodo tako vznemirljive za čute, bodo pa pozornost skušale pritegniti s stilom, igralnimi prijemi, inovativnostjo.



Neodvisniški preboj, ki se je zgodil pred nekaj leti, šele zares dobiva zagon in pri njem se že napajajo do včeraj še naduti megazaložniki. Dvomim, da bo kakorkoli hitro splahnel.

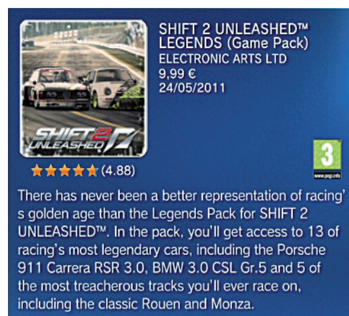
• DIGITALNA DISTRIBUCIJA

Če bi mi kdo pred petnajstimi, ma tudi desetimi leti rekel, da bomo lahko leta 2011 večino novih iger kupili na internetu in si jih direktno pretočili na disk, bi ga verjetno čudno gledal. Ne bi mu rekel, da je tov, ne bi pa tudi čisto verjel. Ampak tu smo. Steam, Playstation Store, Xbox Live Arcade, Direct2Drive, Impulse, Desura ... v navidezne trgovine zahaja vse več ljudi.
Še vedno mislim, da se nič ne more kosati z občutkom fizičnega prijetja škatle in ploščka, niti ogleda izdelka, postavljenega na polico. A cele legije se z mano ne strinjajo, saj sta jim pomembnejši priročnost in hitrost. Založniki sicer nekaj jadikujejo, a potihem so veseli, ker digitalno razpečevanje pomeni manj nadzora s strani trgovcev, ki z razpostavljanjem izdelkov radi krojijo politiko izdajatelja. Primer je orjaška ameriška veriga Wal-Mart, ki je zaradi svoje 'družinske usmerjenosti' po mojem lastnoročno odgovorna za to, da je v igrah tako malo seksa. Nadalje izdajatelji pri vsemrežni prodaji v žep spravijo še več cekina, saj cene niso nič nižje, kvečjemu nasprotno. Še na nekaj ne smemo pozabiti pri tem: na zatiranje trga rabljenih iger, ki je mnogim založnikom večji trn v peti kot piratstvo. Digitalnega izvoda namreč ne moreš prodati naprej, s čimer bi preprečil trženje novega. In nenazadnje se da dodatno računati za kode za spletno igranje – če jo je nekdo pred tabo že izkoristil, moraš nabaviti frišno, kar te pri EAju in THQju stane deset evrov.
Vedi: digitalna distribucija je fina za uporabnike, ampak še bolj fina je za založnike.



• DOLPOTEGLJIVA DODATNA VSEBINA

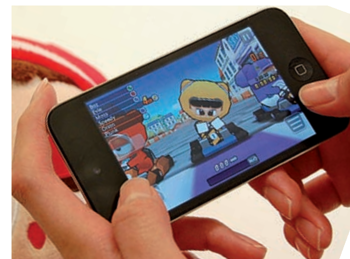
Če je digitalna distribucija za izdajatelje fina, je dolpotegljiva dodatna vsebina (DLC – Downloadable Content) zanje čista mana z neba. Gre za sistem, kjer za relativno majhen sold kupiš raznorazne dodatke za določen špil. Od kape za golf v Tigru Woodsu do novega komada za Rock Band. Taka vsebina se neločljivo spoji z igro in je taka, kot bi od vedno bila tam. Po tem se vsaj malce loči od tradicionalnih dodatkov, ki špil običajno bolj razširijo. Včasih tako pravzaprav ne veš, ali je neka dokupljivost DLC ali 'add-on', posebej ker založniki to že sami mešajo.



Z DLCjem ni načeloma nič narobe. Včasih je kul in zaželen, na primer pretvorba Super Street Fighterja 4 v dodelano edicijo Arcade z enim samim dolpotegom. Ali nova fliperska miza za Pinball FX2. Toda kapitalistični prasci ne bi bili kapitalistični prasci, če koncepta ne bi podlo izkoriščali. Zadnje čase se prav ostudno množijo igre, kjer je DLC na voljo že na dan izida, pri čemer se ni moč znebiti občutka, da gre za nalašč izrezane kose špila, s katerimi hočejo predvsem služiti. Da ne omenjam groznih svinjarij, kjer lahko kupiš najboljši avto ali opremo in se tako izenačiš z resnimi igralci. Najbolj perverzna raba reka 'čas je denar', kar sem jih kdaj videl.

• IGRANJE NA POTI

Slovenija je majhna država, zaradi česar niti ne potrebuje platform za špilanje na poti. Pa zato, ker imamo še vedno vlake, na katerih piše "Ne seri kad voz stane." Naprave, kot so game boy, DS in PSP, so v Sloveniji še največ odmevnosti doživele pri mladeži, ki med poukom matematike ni hotela biti brez igričarskega fiksa. V velikih državah pa je to zajeten posel. Ko se furaš v službo ali šolo eno uro tja in eno uro nazaj z modernim javnim prevozom, na katerem voznik in sprevodnik storita samomor, če koga malce zatrese, nekaj moraš početi. Ena od možnosti je igranje. V Tokiu, Berlinu, Münchnu in Torontu sem videl ničkoliko ljudi, za katere je bilo nekaj normalnega, da sredi gužve potegnejo ven prenosno drkalico in se zatopijo vanjo. Najsi je bil to mulec v Nemčiji ali 40-letna zrihtana milfica na japonskem šinkansenu, ki je hladno kot špricer nažigala Dragon Quest IX. Z iphonom je konjiček postal še za stopnjo manj nenavaden, ravnokar pa je prišel 3DS in še letos dobimo naslednika PSPja, imenovanega vita (bivši NGP). Drkamožnost bo ostala!



• GIBALNO IGRANJE

Dolgo je bilo igranje statično opravilo, izvzemši naprave v zabaviščnih centrih. Zvalil si se v svoj direktorski stol pred monitor ali na kavč pred televizor in se preselil v alternativno resničnost. Kamerica eyetoy za PS2 in Nintendov wii pa sta stvari spremenila, saj si moral za izvajanje dejanj nenadoma fizično migati. Aktualna generacija gibalnih kontrolerjev, kamor sodijo wiimote, playstatonov move in xboxov kinect, je to spremenila v splošno sprejeto početje, za kar so zlasti zaslužne plesne in telovadne igre.
Tistim, ki igre jemljejo resno, se zdi mahanje z barvitimi loparčki in opletanje s telesom pogosto nekam neumno. Pritisk na gumb za izvedbo dejanja je v veliki večini primerov učinkovitejši od mahedranja. Kar se občutka tiče, pa ni dosti naslovov, ki bi pričarali konkreten vtis, da vihtiš teniški lopar, surfaš, se mečuješ in slično. No, po drugi strani je treba v privajanje na običajen kontroler vložiti nekaj truda, saj ni tako samoumevno kot gibalnež. Dosti ljudem je tip-



ski džojped prenaporen in premalo smiseln, bi pa čohali tigre na tropskem otoku v Kinectimals in udarjali žogico v Virtua Tennisu 4. Ker je takih cela rajda, saj so kinecta za X360 od lanskega novembra prodali že več kot deset milijonov kosov, mova do konca 2010 čez osem milijonov, medtem ko prodaja wiija stoji pri 86 milijonih konzol, je treba kar odpisati zaton tovrstnega softvera. Kinect hoče Microsoft spraviti na PC, dočim bodo članice naslednje generacije obtelevizorskih sistemov gotovo imele vsaka svoj gibalni kontroler. Najbrž takega, ki bo mogel slediti tudi premikom malih delov telesa, kot so oči in prsti.

• ZASTONJSKE PREMIJSKE IGRE

Mikrotransakcije, ki so jih najbolj požegnali Azijci, so del igričarskega vsakdana tudi na Zahodu. Vsaj v deželah, kjer ne spizdijo vsega, kar ni pribito. Torej ne pri nas. A še privlačnejši za izdajatelje je poslovni model, ki mu rečejo 'freemium' – skovanka iz 'free' in 'premium'. Gre za pristop, kjer temeljni izdelek ponudiš zastonj, naprednejše elemente pa zaračunaš. Stranka plača tisto, kar želi in ko želi. Lep primer freemiuma je v tem Jokerju opisana tankovščina World of Tanks, ki se jo da lepo nabijati brezplačno, za cekin pa dobiš boljše povezovanje z ljudmi in hitrejše napredovanje. Isto velja za nalinijski frp The Lord of the Rings Online, ki je z nekdanje klasične plačljivosti prešel na freemiumski model in se s tem kmalu otresel finančnih težav.



Seveda je nevarno, da bi si publika zaželela preveč iger, zastavljenih na ta način, saj ni primeren za vse. Včasih te stane več, če igraš freemiumsko, kot če bi za zadevo v škatli odštel tistih nekaj deset evrov in čao. Ampak to je še eden od načinov, kako privabiti kupce, in je privlačen, močan ter obetaven.

• STVARITVE UPORABNIKOV

User generated content so za računalničarje nekaj običajnega, saj moderji špile na PCjih prilagajajo že desetletja. Nekateri igre sploh ne kupijo, če ne podpira modov. Je pa uporabniško ustvarjena vsebina dokajšnja novost na konzolah, ki še donedavna niso imele zadostnih shramb podatkov. No, naslovi z močnimi editorji, kot je LittleBigPlanet na PS3, so dokazali, da lahko na tovrstnem udejstovanju sloni dobra prodaja. V Halo 3 je Bungie vdelal zanimiv urejevalnik Forge, ki omogoča krojenje nekaterih elementov na zakoličenih večigralskih prizoriščih, od sodov in orožij do vozil. S tem so po eni strani zagotovili, da se ljudje v temelje igre ne vtikajo preveč, po drugi pa so ipak omogočili ustvarjalnost. V Guitar Herih je mogoče že nekaj časa cimprati svoje komade in tako dalje. Kreativnost lahko torej sije pri uporabnikih vseh platform, česar bo zmerom več.



• STEREOSKOPIJA

Globinska slika je v kinih običajna, doma pa kljub oglaševanju in prepričevanju, da je to ultimativna impresivnost, še vedno nenavadna. Tovrstni televizorji so dražji, očala, ki jih je treba nositi, pa nerodna in preprečujejo družabnost. Kaj mora torej 3D storiti, če hoče preseči nivo zanimivosti v puvaških domovih? Hja, preseliti se na primerno velik zaslon, ki za stereoskopijo ne zahteva špeglov. Ta ne obstaja več le v inženirskih bučah, saj ga je Toshiba predstavila lani jeseni na azijskem sejmu CEATEC v več velikostnih izvedenkah. Dvanajstpalčni 12GL1 in dvajsetpalčni 20GL1 sta na Japonskem naprodaj od pozimi, medtem ko je 56-inčni v stanju prototipa. Za steroskopsko sliko v najvišji ločljivosti 1280 x 720 (720p) Toshibina naprava poskrbi z izdelavo devetih podob, ki se prekrivajo v prav toliko smereh. Pri tem je skrajni kot gledanja, pri katerem je slika še jasna, 40 stopinj – to je več kot pri očalih. Za ločljivost 1080p bodo sicer morali rešiti prenekatero tehnološko zanko, pa tudi cena obstoječih modelov ni ugodna, saj 20-inčni tovrstni ogledovalnik pri rižojedcih stane 1500 evrov. A brezočalna globinskost je pot v prihodnost ne le stereoskopije, marveč celotnega zabavniškega gledanja v ekrane. Čez nekaj let bo morda običajna. Od tam pa – kam? I, v hologramske 3D-podobe v prostoru. Leia, čakamo te.



• IGRIFIKACIJA

V zadnjem času se je kot krovni pojem uveljavila igrifikacija – gamification, kar pomeni uporabo igralnih principov v neigralnem okolju. O tem je razglabljal prejšnjemesečni uvodnjak. Poenostavljeno rečeno gre za to, da imaš pri vsakršnem realnem početju nek cilj, kot bi ga imel v igri, kar sega od nakupov do uporabe javnega prevoza. Obnašaš se, kot bi bil resnični svet igralni poligon, in uporabljaš principe iz špilov. Za hojo po mestu dobivaš izkušenjske točke, kot bi šlo za masovni frp, nakupovalno središče obravnavaš kot instanco, kjer loviš točkovne rekorde drugih sodelujočih. Ali jih pobijaš, če si v ZDA. Seveda pa je to neke vrste reverzno prilepljanje lastnosti, kajti dejansko so igre tiste, ki oponašajo življenje, ne obratno.
Zanimiva veja igrifikacijskega trenda je lokacijsko igranje (location-based gaming). Sem sodi Chromaroma, ki se odvija v Londonu. Odtihmal, ko na spletni strani registriraš kartico Oyster, ki je neke vrste njihova Urbana, sistem beleži, kje si jo uporabil za potovanje. S tem si služiš navidezne točke, odklepaš dosežke. zbiraš lokacije in virtualno zavzemaš postaje mestnega prometa. Dodatne pike dobiš, če kartico uporabiš izven konic in na novih lokacijah. Sličen eksperiment je takisto londonska kampanja Nike Grid. Zasnovana je tako, da se igralci registrirajo na netu, nakar tečejo med izbranima telefonskima govorilnicama. (Te kljub ikonskosti itak uporabljajo le še turisti in klošarji – resno, ko sem v britanski prestolnici stopil v eno, me je ruknil nazaj ostuden vonj po scalnici.) Ko v en in drugi telefon vpišeš svojo ID-šifro, se zabeleži čas teka ter dobiš točke in odličja. Ker igra temelji na hitrosti, se udeleženci trudijo najti čim krajšo pot med točkama A in B, kar pripelje do vratolomnih manevrov.
Pametni telefoni v lokacijskem igranju odpirajo velike možnosti in nemara jih kdo izkoristi tudi pri nas. Če imamo Bicike(lj), zakaj ne bi imeli še (Lj)aufa?



IGRANJE V OBLAKU

O računalništvu v oblaku, cloud computingu, smo napisali velik članek v majskem Jokerju. Gre za tehnologijo, ki omogoča pretakanje podatkov po široki internetni pipici do strežnikov nekje daleč v 'oblaku' interneta in iz njih. Softver in podatki niso pri nas, marveč skačejo sem in tja, oddaljeni stroj pa poskrbi tudi za njihovo obdelavo. Oblakovstvo zaenkrat še ni prav razširjeno, a ne bo presenetljivo, če bo čez deset let doma in v službi marsikdo imel le cenen terminal, ki bo rabil kot vmesnik med nami in zmogljivo strežniško farmo neznanokod.



Podmnožica tega zna biti naša najljubša razbibriga, igranje. Razpviti oblakovni servis OnLive je na drugi strani Atlantika že štartal, v Britaniji kani naslednje leto. Pri njem za dolarskega stotaka kupiš šatuljo, ki jo postaviš ob televizor in oddaja ter sprejema podatke. Nabor naslovov zanjo obsega tudi prvovrstnice, kot sta Unreal Tournament in Burnout Paradise. Ko igraš, se podatki prenašajo do serverja, ki izračuna, kaj se mora zgoditi, in pošlje nazaj rezultat v obliki videa. Ovinek resda prispeva k zamiku, ki je zaenkrat dokaj izrazit. A z brzinskimi povezavami prihodnosti se bo nemara znižal do te mere, da bo natančno izvajanje headshotov realno. Ubijanje je pač najmočnejši igrarski trend!



Quattro odvrže s sebe cunjice in napravi v bazenu lužico. Tako le izraža svojo povezanost z naravo! Toda ko si maže opečeno rit, mu natura ni več tako pri srcu.

Poletje je čas dopustov, ko se nas večina odpravi ob slano površino. Če nam to ne uspe, pa se potrudimo najti bližnjo mlakužo in se ohladiti v njej. A ker je nekatere strah bacilov, se raje kopajo v za to namenjenih prostorih, ker so prepričani, da jih tam ne bo zadelo nič hudega. Recimo, da bi se v bazensko vodo kdo hladnokrvno poscal in jo kontaminiral. Okoli njega se bo kojci napravil rdeč krog, mar ne?

Je naturizem res več kot le kazanje spolovil?

Verjetno ga ni človeka, ki se ne bi srečal s plažo, po kateri skačejo sami nagci. Nemara je šel tja iz firbca, morda so ga zvlekli prijatelji, ni važno. Dejstvo pa je, da je bil ponavadi razočaran, saj je naletel v glavnem na sedemdesetletne Švabice, ki so svoj špeh dobesedno razlile po pesku-skalovju, ter shirane otepače, ki jim ne bi pripisal več niti sposobnosti uriniranja. Druga skrajnost so bili strički srednjih let in poželjivega pogleda, ki ti je pognal mravljince po telesu.
Zakaj bi se šlo vračati na take prostore, med starce in perverzneže? Hja, naturizem je več kot to. Uradno naj bi šlo za življenjsko filozofijo, ki izraža povezanost z naravo tudi na tak način, da v družbi podobno mislečih odvržeš obleko. Nekako v simbolični gesti, da pred drugimi nimaš česa skrivati. Naturisti so praviloma ljudje, ki jim gredo ritem življenja in njegova pravila močno na živce, zato se 'preporodijo' v svet, ki ne pozna omejitev. Le sobivanje z naravo na tak način, kot smo bili pripeljani na svet.
Se sliši tovrstno početje hipijevsko? Verjetno. Naturisti radi sami pridelujejo zelenjavo, izbirajo ekološka živila ali celo presedlajo na vegetarijansko prehrano. Prav tako ne podlegajo skušnjavam pretiranega popivanja, kajenja ali zlorabe drugih omamnih substanc. Gonilo je torej zdravo življenje. Je pa res, da to v glavnem velja za prepričane naturiste, aktivne v raznih društvih in političnih organizacijah, predvsem v zahodnih državah. Nemški Freikörperkultur ima recimo konkretno politično zaslombo. Kratica FKK, ki izhaja iz nje, je na Hrvaškem sopomenka za nudistično plažo. Kako ne, ko pa so ravno nemški turisti po drugi svetovni vojni na jugoslovanski obali popularizirali sončenje brez kopalk. Koversada pri Vrsarju je eno najbolj popularnih naturističnih zbirališč, posebej po svetovnem kongresu naturistov leta 1972, ko so ustanovili Društvo prijateljev Koversade. Sedež je bil v Ljubljani in večina članov Slovencev.



● **Koversada je še vedno ena najbolj urejenih jadranskih naturističnih točk. Popularna tudi med Čehi in Poljaki, ki so goli in bosi, ker nimajo denarja :).**

Naturizem pa se je začel že mnogo prej. Če pustimo ob strani Grke, ki so nagi tekmovali na olimpijskih igrah stare dobe, in razne religiozne poskuse tako po Indiji kot Evropi, se je golota pojavila najprej kot odziv na togo viktorijansko zapetost. Še bolj pa iz zdravstvenih razlogov. Zdravniki so namreč odkrili, da sonce blagodejno vpliva na tvorbo vitamina D, ki preprečuje rahitis, in so za otroke priporočali sončenje. Kar je dobro za otroke, odraslim ne škodi. Takenako sta sončenje in svež zrak blagodejno vplivala na bolnike s tuberkulozo. Obojega je bilo ob v drugi polovici 19. stoletja obilo. Temu so dodali kopanje in druge oblike rekreacije ter tako postavili temelje sodobnega naturizma.
V naših koncih za temi medicinskimi dognanji nismo zaostajali. Prvo 'kliniko', ki je ponujala hladne kopeli, nago sončenje in sprehode, je leta 1855 ustanovil švicarski zdravilec dr. Arnold Rikli na Bledu. S tem je postal eden od pionirjev sodobnega slovenskega zdraviliškega turizma, ki si danes reže lep kos naše turistične pogače. Ni pa bil prvi, kajti Dobrna je uradno zdravilišče že od 16. stoletja in tam so se radi goli kopali že Rimljani, tako kot v Rimskih toplicah. Danes najdemo kamp za nagce v Banovcih in Smledniku, trendu pa sledijo še druge toplice, vsaj z namenskimi 'sončnimi plažami', kot je recimo ograjeni vrt dežele savn v Atlantisu. Prav tako si društva, v Sloveniji imamo štiri, urejajo lastne place ob rekah ali jezerih.
Večina nudistov – pri teh slačenje ni načelno – je vseeno priložnostnih. Nekateri ne marajo nezagorelih delov kože, ker so videti smešni, drugi odvržejo kopalke, ker posedanje v mokrih cunjah rado prehladi mehur, tretji so nagi iz čistega veselja. Vsem pa je skupno, da njihova golota ne nosi nobenega erotičnega naboja. Ob tolikšnem številu prej omenjenih švabskih starin ni to nič čudnega. Okej, vsake toliko se najde kak pohotnež, a ga praviloma hitro razkrinkajo in izženejo. Pravila na nudističnih plažah in v kampih so namreč stroga, tako glede zijanja kot fotografiranja.
Zato je toliko bolj ironično, da bo veselim nagcem najbolj zavdalo ravno sonce, ki ga častijo. Povečana količina UV-žarkov namreč koži škodi in mazanje z visokimi faktorji, ki niso nič kaj naravni, je postalo nuja. Zlasti na predelih, ki jih pred soncem in radovednimi pogledi ponavadi skrivamo. Zagorela koža, ne tako dolgo nazaj znak zdravja, je danes obravnavana kot predstopnja raka. Čez deset let bo pa najbrž spet super. Tudi s soncem je tako, kot vsem drugim: po pameti. Pretiravanje škodi.

Je v bazenski vodi res indikator urina?

Ne, ni. Ja, prav vsi smo od staršev slišali zgodbico, kako ne smeš lulati v bazenu, ker se bo okoli tebe napravil velikanski rdeč flek in se ti bojo vsi smejali. A to je pravljica za otroke. Ki pa ji, za vsak slučaj, verjamemo še potem, ko smo odrasli. Nekako sumim, da so si jo izmislili ravno upravitelji bazenov, da prostaška rulja ne bi scala v bazen, ker je urin, no, nagravžen. Mar ne?
Vendar ni nobenega problema, če ga v vodi spustiš. Sodobni bazeni imajo filtrirne sisteme, ki niso nič slabši od ledvic oziroma jih celo presegajo. Velika količina ljudstva namreč prinese s sabo še vse kaj drugega kot nekaj scaline. Tu so bakterije, glivice, sredstva za osebno higieno, kozmetika ... Da ne omenjam alg in komarjev, ki se rade zaredijo v vsaki mlakuži. Vse to je treba nevtralizirati, kar počnejo s kloriranjem in filtriranjem. Saj ne mislite, da tista voda ostane čista po čarovniji?
Da se razumemo. Indikatorja, ki bi reagiral na sečnino, ni problem napraviti. Praktično nemogoče pa je udejanjiti takega, ki bi reagiral le na lulanje, na vse druge omenjene zadeve pa ne. Enako je z luminolom, ki ga forenziki uporabljajo za iskanje krvi. Reakcija je pozitivna tudi na hren in vse, kar vsebuje železo.
Vendar to ne pomeni, da morate po hitrem postopku do prvega kopališča in obilno izprazniti mehur. Bi sami hoteli plavati v vodi, v katero so se olajšali vsi kopalci? Včasih je bolje naprej širiti laž.



● **Pediatri opozarjajo, da lulanje v bazen izpostavi sečila bakterijam. Take pravljice radi širimo, ker nočemo urinske katastrofe kot v South Parku.**

Za tebe ne vem, kako se imaš poleti v svojih prostorih, ampak jaz švicam. Klime nimam, ker sem bio in ker ima hiša kar debele zidove, tako da je notri vobče okrog petindvajset stopinj. To je v redu. Drugače pa je v privatni čumnati. Je sicer moja moja mwa mwa, ampak ker meri zgolj nekako dva krat tri metre, postane v njej hitro vroče, ko se zberejo Duke, Bayonetta in odčepnik ter se začno iti strašne perverznosti. Beri drugače: računalnik tako ali tako prispeva k par stopinjam, Bog pa obvaruj, da zalaufam še PS3 ali xbox 360. Tedaj se počutim kot kruhek, ki bo ravnokar opečen z obeh strani.

V takih razmerah mi ne pašejo kar vsi špili počez. Jasno, nekatere je treba opisati in tu ni trtemrte. A 'težaških' naslovov, kot so F.3.A.R., Frozen Synapse in A-10C Warthog, po vsej verjetnosti ne bi igral v takih razmerah, če jih ne bi imel na seznamu za odstrel. Prav tako mi ne bi zares sedle nore knofodrkaške bojevalščine in strategije ter nasploh zajebanosti, s katerimi se je treba matrati, ki te po smrti odfedrajo na začetek nivoja, ki hočejo dolge ure pozornosti in slično. Guitar Hero, Street Fighter, Ninja Gaiden, Starcraft 2 in slični naj le romajo na polico, čakajoč septembra. Sveta na Kanalu A pa nočem gledati, ker to empirično dokazljivo privede do slabšega vida, voha in tipa, izpadanja las, putike ter blagega ukrivljanja gležnjev v desno.

Vročične razmere torej kličejo po igrah, ki imajo dovolj vsebine, da se pri njih ne počutim, kot da imam namesto glave karfijolo, a so obenem sproščujoče in nezatežene. Sledi par primerov. Mogoče ti pridejo prav, če se odločaš, kaj pognati, ko ti raz fris tečejo slane kaplje, ki niso iz morja.

– Bejeweled 3 (PC – Joker 210, 78): ahahaha, Sneti je ratal nedeljc! Nah, ne zares. A tole klikotavo združevanje treh enakih draguljev v vrsto je nalezljivo in kot nalašč za segrete dni. Možgani in roka delajo, vendar ne preveč, vsaj če nočeš na vsak način doseči rekorda, kar storiš tako, da nove dragulje premikaš že med animacijami odstranitve prejšnjih. In ko podnebje zares zahajca, je tu modus zen, ki te sprošča s šumenjem vetra ter vonjem po borovcih. Aja, ne, to bo znala šele štirica v navezi s smellblasterjem.

– Marvel Pinball (X360 / PS3 – Joker 211, 88): ni boljšega za instantno zadovoljitev kot fliperji. Sedeš za favoritno mizo in ure gredo mimo, da še sam ne veš, kdaj – ali pa se naveličaš po dveh minutah. Odvisno od dnevne štimunge. Lahko, da boš prav danes presegel rekord, in lahko, da ti bodo vse krogle ušle na začetniški način. Marvel ga seka in mislim, da gre za najboljšo digitalno marjanco, za katero je škoda, da je ni na računalih. Okej, saj imamo zastonjske emulatorje starih mašin, ampak fizika ni na enakem nivoju.

– Magic 2012 (PC / PS3 / X360): opis novih Duels of the Planeswalkers je v tej cifri, razdrl pa bi še kako o naravi igre, ki zadovoljuje miselnost 'okej, grem en Medžik na brzino'. Draž sicer malo upade, ko odkleneš vse dodatne karte v vseh deckih, saj folk na liniji preveč rad igra plavo kontrolo – ej, je bilo ubadanje z njo že kdaj zabavno? A do tja je kar nekaj prijetnih uric, ki zahtevajo ravno dovolj udejstvovanja, da švicaš, a ne preveč. Največji hec: pospeševanje ventilatorja na procesorju, ko PC grunta, kako izvesti napad.

– Tiger Woods 12 (PS3 / X360 – Joker 214, 84): desni stick nazaj, desni stick naprej. Lepo počasi se pripraviš, ogledaš si luknjo iz čimveč zornih kotov, preveriš sapo, ne udariš takoj zares, marveč žvajz navidezno prakticiraš ... Šele ko si ziher in pripravljen, pošlješ okroglino skozi luft. V vodo. Ali med dračje. Popizd. Ampak sprostitven. Pecejaška ustreznica: Tigerwoodsonline.ea.com.

– Kirby's Epic Yarn (wii – Joker 211, 83): so ploščadnice, ki ti hitro prikličejo peno na usta, in so ploščadnice, ki ti je ne. Če pa ti že jo, je sladkorna. Mednje sodi Kirbyjeva preja, ki v vročih dneh definitivno prija. Z wiija! Igre ne zanima toliko preizkušanje tvojih sposobnosti, marveč se spotika čez škrice, da bi ti čim prej pokazala, kakšne cortkanosti ima v vreči, od štrikanega zmaja do gašenja vezenih plamenov. Namečkoma gre za enega (naj)boljših izdelkov, namenjenih igranju v družbi z naraščajem ali naključnimi mladiči – celo boljše od Lego Star Wars.

– Darksiders (PC / X360 / PS3 – Joker 198, 87): nedeljc, a? KDO JE NEDELJC?!?! Akcijske avanture Darksiders pač ne igrajo priložnostniki. Ampak lahko bi jo, kajti pod stripovsko krvavo zunanjostjo se skrivajo dostopni temelji. Bojevanje je dovolj simpl, da ga lahko zaobvlada tudi nekdo, ki nima joypada namesto dlani, veliko je miselnih ugank, zgodba je biblična in poudarek je na raziskovanju sveta. Redkokatera 'resna' igra se izkaže za tako razbibrižno kot Darksiderji.

Sneti

LESTVINA d.d.

Uradna lestvica revije JOKER
ALPRESS d.o.o., Dunajska 5,
1000 Ljubljana, WWW.JOKER.SI

NAJBOLJ IGRANE ZADNJEGA ČASA

IGRA:	OCENA:
01. COD BLACK OPS	84
02. STARCRAFT II	89
03. WORLD OF WARCRAFT	666
04. DUKE NUKEM FOREVER	75
05. THE WITCHER 2	90
06. SHIFT 2	80
07. CRYSIS 2	86
08. FIFA 11	88
09. NFS HOT PURSUIT	73
10. DRAGON AGE 2	77

STRANKE NAJBOLJ ČAKAJO NA
- DIABLO 3, PREY 2, DEUS EX 2, UNCHARTED 3

NAGRAJENCA ŽREBANJA
- Tilen Treven iz Zgornje Besnice (Fallout 3 za PC),
- Sandra Kocbek iz Maribora (Dragon Age Origins za PC)

Zakaj sta šla George R.R. Martin in StricBedanc na grad z vzpenjačo? Lipicanci niso potegnili v hrib!



Jaz, pravoverni geekz0rz Sneti za poletne dni predlagam nabijanje igric, ne takihle razuzdank. Ni pa rečeno, da se hotnica ne bi rada pozabavala z mojo igralno palico. Je analogna in ima force feedback. (In je podobna staremu Atarijevemu joysticku, hi hi. -LordFebo)

Alice: Madness Returns



Zajec, ki je Alico prvikrat popeljal do Čudežne dežele, se pojavi le kot statist. Še vedno je na tesnem s časom.



London s konca predprejšnjega stoletja je rjav, grd, umazan. Zategadelj povsem razumeš dekličin pobeg v barvite sanje.

Alice je zakon. Alice smrdi. Ne, počakaj, spet je zakon. Tako sem pred desetimi leti pričel opis prve Alice (J90, 82) in enaki so občutki ob vrnitvi dekletca, ki v glavi nima vsega poštimanega. Se je pa vmes spremenilo marsikaj. American McGee, ki je bil podpisan že pod prvo mutilacijo te knjižne mojstrovine Lewisa Carolla, ima novo razvijalsko ekipo, ki se kliče Spicy Horse in jo pretežno sestavljajo Kitajčki – studio je namreč v Šanghaju. Dosedaj so se bavili z epizodnicami, ki so se napajale iz Grimmovih pravljic, in jih sprevračali z vizijo šefa studia, ki navdih še vedno išče v Timu Burtonu. Madness Returns pa je njihov prvi veliki projekt. Glede na to, kako toplega sprejema je bila nekoč deležna predhodnica, in dejstva, da je American z nadaljevanjem te akcijske ploščadarice odlašal, vmes hotel posneti film s Sarah Michelle Gellar in potem nad vsem skupaj obupal, so se morali res izkazati. Jim je pomagala pregovorna pridnost – ali pa smo dobili običajno ceneno robo?

Nič več majhna punčka

Dasiravno je premagala Srčno kraljico, Alici zmaga ni prinesla notranjega miru. Še vedno jo tlačijo more, zaradi česar ni sposobna živeti sama. Zatočišče si najde v sirotišnici, kjer jo skuša psihiater s hipnozo pripraviti do tega, da bi se soočila s svojimi strahovi. Terapija učinkuje, a na nepričakovan način. Prividi se okrepijo in začno dečvo napadati sredi belega dneva, med sprehodom po Londonu. Resnični svet, težak od sivine in viktorijanske bede, se prične mešati z grotesknimi ostanki Čudežne dežele. Umišljeni svet Alico kmalu vnovič potegne vase, iz objema norosti pa se lahko punčara reši le na način, ki ga pozna. Z ostrim jezikom in še ostrejšim nožem.

Če je predhodnica gradila predvsem na tretjeosebnem pobijanju številnih nasprotnikov, kar so občasno prekinjali ploščadarski vložki, je nadaljevanje usmerjeno dosti bolj skakalno in raziskovalno. Po opustošeni deželi – njenem lastnem delu, kot Alico rada na vsakem koraku opominja mačka režalka – so namreč skriti njeni spomini. Da se soočiš s preteklostjo, se je moraš najprej spomniti. Tako igralec skupaj z junakinjo odkriva, kaj se je v resnici zgodilo na tisto usodno noč, ko ji je požar vzel vse.

Priti do spominov je vse prej kot lahko, sploh zato, ker tisti redki prebivalci Čudežne dežele, ki so do deklice še prijateljsko naperjeni, niso kaj dosti v pomoč. Hitro jo znajo zlorabiti v lastne namene, odgovori, ki jih dajejo, pa segajo od neuporabnih do zagonetnih. Ob takih prijateljih skorajda ne potrebuješ sovražnikov. A teh je dovolj in z njimi je posel bolj enostaven.

Popij me! Skoči! Ni časa!

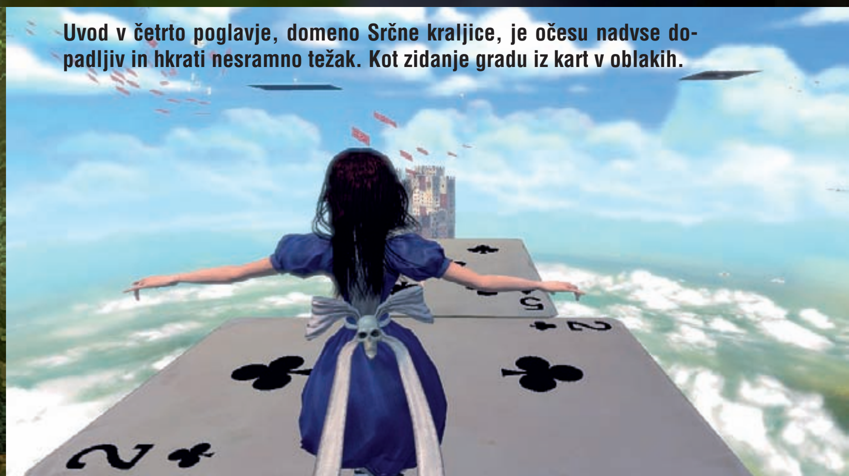
Ne glede na to, da je Čudežna dežela v razsulu, ostaja sprevržen izdelek bolnega uma, ki s svojo pisanostjo in barvitostjo daje oster kontrast resničnosti. Alica se tam iz neopazne sive miške spremeni v okretno heroino, kot Baby Doll v filmu Sucker Punch. Zmore ne le dvojni, ampak kar trojni skok, kar pomeni novo dimenzijo doseganja težko dostopnih polic. Stopnje so temu prilagojene in sprva si ne predstavljaš, kakšno razdaljo lahko premagaš po zraku. Nadalje se zna Alica pomanjšati in se stisniti skozi majhne odprtine. Kot palčica vidi namige, ki so načečkani po vseh stopnjah, in drugače nevidne prehode, ploščadi ter zaklade.

Tako se hitro navadiš, da se v vsakem prostoru pomanjšaš in oprezaš za skritimi dobrotami. Tudi zato, ker dostikrat ni na prvi pogled očitno, kam in kako naprej. Situacijo otežuje dejstvo, da z mini Alico stvari v okolici vidiš, nakar jih moraš premagati z normalno veliko devo, čeprav po nekaj sekundah izginejo. Ostane le upanje, da boš v zraku našel trdno podlago in tam spet lahko pogledal, kam skočiti naprej. Še pogosteje pa zgrmiš v brezno. Špil je pri tem odpustljiv in te zgolj vrne na zadnje varno mesto, a si ne moreš kaj, da se ne bi ujezil. V ostalih ploščadaricah se ubiješ zaradi lastne nespretnosti, nerodnega nadzora ali bebave kamere. Tu, kjer je oboje uštimano perfektno, ti pa zagnojijo z nevidnimi ali, še huje, izginjajočimi policami. Morda se jim je zdelo, da bi bilo drugače vse skupaj prelahko ali prekratko.

Nič od tega ne drži, kajti Madness Returns je obsežen špil. Samo prvega poglavja je za kakih pet ur igranja, nakar te čakajo še štiri in epilog, kar dolžino pomakne

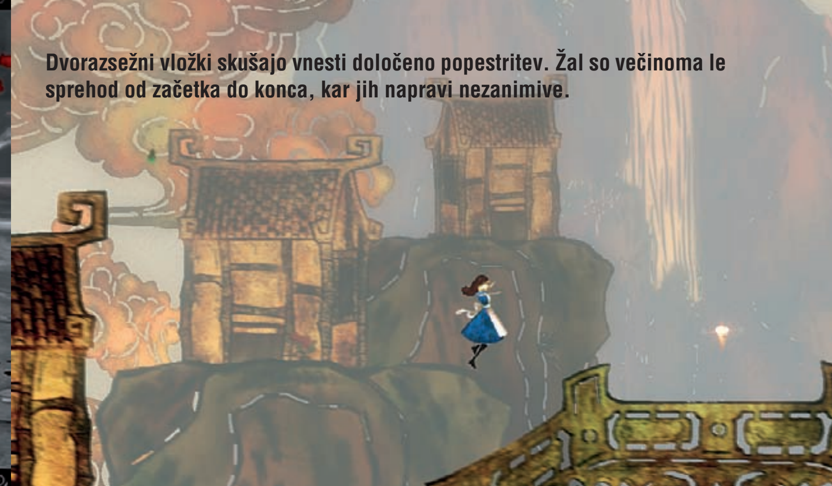


Alici po življenju strežejo nadvse raznolika bitja. Čez nekaj časa ugotoviš, da gre za pošastne verzije nečesa, kar je pred tem videla v Londonu.



Uvod v četrto poglavje, domeno Srčne kraljice, je očesu nadvse dopadljiv in hkrati nesramno težak. Kot zidanje gradu iz kart v oblakih.


Kar ne morem se nagledati učinka, ko punčaro pograbi histerija. Lahko bi bil dostopen večkrat, ne le tik pred smrtjo. Ponavadi ti reši kožo.


Dvorazsežni vložki skušajo vnesti določeno popestritev. Žal so večinoma le sprehod od začetka do konca, kar jih napravi nezanimive.

krepko čez dvajset ur. Vseeno nikoli nimaš občutka, da je špil razvlečen ali dolgočasen. Stopnje imajo občutek za ritem, ko izmenjujejo skakalne, zgodbovne in bojevalne vložke. Vsake toliko naletiš na kak miselni oreh – preprosto sestavljanko oziroma šahovsko ali glasbeno uganko. Za raznolikost pa skrbijo še ministopnje v dveh dimenzijah in posebni izzivi, ki ti za nagrado podaljšajo življenjsko energijo. Najbolj odpuljeno je pak iskanje in popranje prašičjih rilcev.
Skrivnosti je na vsakem koraku obilo in gotovo jih boš nekaj v prvem igranju spregledal. Tudi zato, ker te vleče odkrivanje Aličine štorije – tako dogodivščin v njeni glavi kot resničnega življenja.

Pograbi vrtinčasti meč

Seveda ni vse le v raziskovanju in ploščadenju. Veliko je sovražnikov, katerih spačenost lahko pri kaki nežni duši botruje noči brez spanca. Osnova, ki se pojavlja skozi vso igro, so pritlikavci, oboroženi z jedilnim priborom, in mehurji črne packarije z ročicami, nožicami ter glavicami porcelanskih lutk. Z majhnimi opraviš brez težav, ko prideš do velikih in gigantskih, pa te stisne pri srcu. Vsako poglavje ima še samosvoje, tematiki ustrezne nasprotnike. Pri norem klobučarju se boriš s pobesnelimi čajniki in vijačnimi čebelami, pod vodo te napadajo raki s topovi, v daljnjevzhodni deželi te pikajo samurajske ose in podaniki srčne kraljice so seveda karte.
Alica je spet oborožena z nevsakdanjim arzenalom. Na prvem mestu je zvesti vrtinčasti nož, hitro orožje za boj od blizu, ki marsikateremu nestvoru sploh ne da priložnosti, da bi udaril nazaj. Njegova slabost je, da ne more prodreti skozi ščite. Temu je namenjen konjiček na palici – počasna, a močna cepanica. Za boj na daljavo rabi mlinček za poper, ki deluje kot prava brzostrelka, vključno s tem, da se pregreje. Namesto granat pa nad zalego pošiljamo pljuske vročega čaja. Vse vire pogube lahko nadgradiš z zobki, ki jih ves čas pobiraš naokrog. Šefovskih kreatur, z izjemo finalnega spopada, pravzaprav ni. So nekateri večji sovražniki, a jih odpraviš enako kot običajno zalego.
Orožja dobivaš postopoma in kmalu ugotoviš, da je tako namenoma, saj vsak od nasprotnikov zahteva samosvojo taktiko. Čajnik popopraš v njegovo edino oko in ga pokončaš z nožem, samurajske ose znajo blokirati udarce noža in se izmikati projektilom, a so nemočne proti konjičku, dočim z vrelim čajem zaliješ kopico majhnih zoprnežev. Takenako moraš paziti, da se ne pustiš odprtega za neubranljiv protinapad, medtem ko ti je v pomoč še marela, s katero odbijaš določene napade na daljavo.
Tehtnico v tvojo stran preveša še Aličina histerija. Ko si z zdravjem povsem na dnu, lahko s pritiskom na tipko za kratek čas postaneš neranljiv, zaslon se razbarva v črno-belo-rdečo shemo in škoda, ki jo delaš, je podvojena. Zanimivo je, da krvi skoraj do konca ne uzreš. V histeričnem načinu sicer brizga nekaj rdečega, a od plehnatega čajnika ali karte ne moreš pričakovati, da bosta krvavela, ko ju zarežeš. Tudi Alica se ob smrti le spremeni v jato metuljčkov.
Čeprav na pretepanju ni več toliko poudarka kot nekoč, ko je bilo v ospredju, je zamišljeno in izvedeno dobro. Kake posebne globine ni, je pa boj luštna kombinacija izmikanja, taktične menjave orožij in nadzora prostora, kadar imaš opravka z več kot enim zlobcem. Na splošno so fajti lepo tekoči in za poraz lahko kriviš le lastno nerodnost oziroma neizkušenost z novim nasprotnikom, katerega finte še nisi odkril.

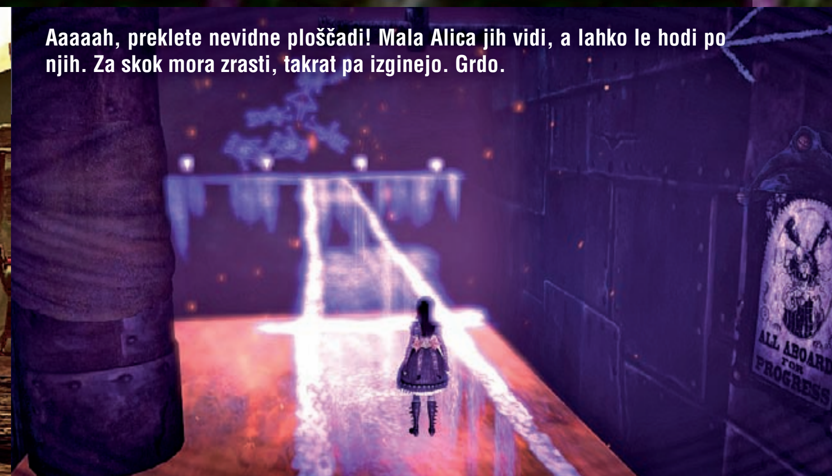
Alice Lidell, norica

American McGee tudi v navezi s kitajskimi podaniki dostavlja tisto, kar najbolje zna. Temačno, burtonovsko vizijo pravljice, ki v groteksnosti dosega povsem svoje kakovostne standarde, a je hkrati bližja Carrollovemu izvirniku kot disneyjevska pocukranost. Madness Returns je z dizajnerskega stališča tisto, kar je hotel Warren Spector doseči z Epic Mickeyem, a mu ni šlo najbolje od rok. Malo zaradi tehnike, verjetno pa bolj zaradi tega, ker nima pravega občutka, čemu narisati vampirske zobke in krvave madeže. McGee teh problemov nima. Ob vsej popačenosti pa ohranja občutek za svojevrstno lepoto, ki se kaže tako v različnih Aličinih oblekicah kot v prepoznavnem slogu, najbolje opisanem s frazo 'tako grd, da je že lep'.
Do statusa odlične akcijske ploščadarice igri ne manjka dosti. Ima privlačno zgodbo, kup skrivnosti, ki vabijo k ponovnemu preigravanju, zelo dober nadzor in v današnjih časih tako pogrešano dolžino. Zna pa najedati z nevidnostjo okolice in vsake toliko te zmoti kak tečen hrošč, ko igra ne ugotovi, da si opravil z nasprotniki, in ti ne odpre poti naprej. Edina rešitev je izhod v meni in nalaganje zadnjega spopada. Prav tako je založnik napravil super potezo in ponudil v paketu s špilom še izvirno Alico. Toda žal ne povsod. Kupci inačice za PS3 ali xbox 360 v škatli dobijo kodo za brezplačen dolpoteg, na računalniku pa prvenec kasiraš le, če Madness Returns kupiš v EAjevi novi spletni trgovini Origin.com, kjer stane 40 evrov, dočim ga v škatelni verziji ni. Trapasto.
Toda kljub zameram je nova Alica več kot dostojna naslednica ene najbolj izvenstandardnih iger, kar smo jih dobili pred desetimi leti. Ne količi nobenih novih mejnikov za zvrst, a jo popopra z dobršno mero bolnega uma in si zasluži, da jo preigraš.

Ko je izgubljen v Aličini dimenziji, se Quattro ne sprašuje več, kdo je tu nor. V svetu, polnem antidepresivov, je zmešanost dobrodošla.

82 **nadpovprečna dolžina, polna vsebine ✔ dve zgodbi v eni ✔ ni težav s kamero ali nadzorom ✔ hrošči, ki zaustavijo napredovanje ✖ lahko bi vsebovala več in bolj raznolike miselne uganke ✖ v škatelni verziji ni prvenca ✖ Spicy Horse / Electronic Arts**


Najboljši približek šefu je tale velikanski črni mehur, poln udov porcelanskih punčk. Če bom kdaj imel hčerko, definitivno ne bo imela barbike.

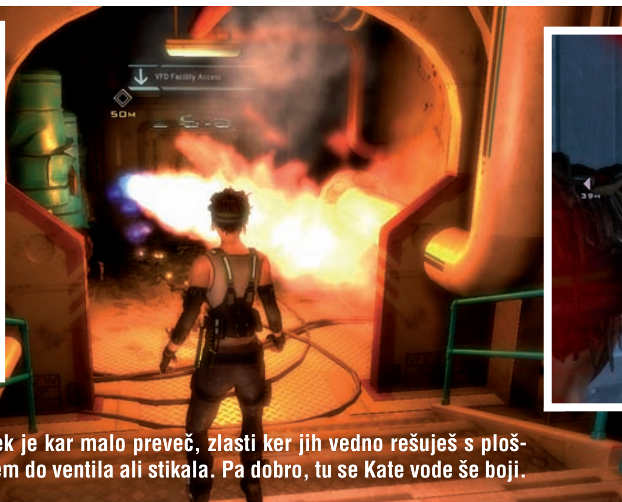


Aaaaah, preklete nevidne ploščadi! Mala Alica jih vidi, a lahko le hodi po njih. Za skok mora zrasti, takrat pa izginejo. Grdo.

Hydrophobia: Propechy



Računalo je Kate bolj v pomoč kot pištola, saj je pravo hekersko orodje. Je pa njegova raba malce nerodna.



Tovrstnih preprek je kar malo preveč, zlasti ker jih vedno rešuješ s ploščadnim plezanjem do ventila ali stikala. Pa dobro, tu se Kate vode še boji.



Tale je eden redkih, ki bo dobil šus v glavo. Njegovi kolegi so se skrivali za sodom z bencinom.

Kaj storiš, če kritiki in igralci tvoj špil popljuvajo? Greš ga popravljat in ga izdaš znova. Toda Dark Energy Digital tega niso napravili le enkrat. Ne, različica za PC s podnaslovom Prophecy je že tretje rojstvo Strahu pred vodo. Spet nadgrajeno, tako kot je na xboxu 360 Hydrophobia: Pure pošraufala izvirnik. In spet ne najboljše.

Plavajoča krsta

Prizorišče dogajanja je luksuzna ladja, bolje rečeno plavajoči otok Kraljica sveta, kamor se je preselila smetana družbe, ko sta prenaseljenost in kriminal napravila življenje na kopnem nevzdržno. Deset let so zadovoljno pluli po oceanih, ravno ob okrogli obletnici pa po njih udarijo teroristi. Pokol je neizbežen, a tu je osebica, na katero zlobni fantje niso računali: strojnica Kate Wilson. Punca je sicer sposobna inženirka in obvlada pištolo, a ni Steven Seagal, za nameček pa se celo boji vode.

Vodimo jo iz tretjeosebnega pogleda in skušamo po nizu eksplozij najti izhod iz nižjih krovov ter na poti rešiti kakega sodelavca. Pri tem početju pa Katka ni sama, ampak ji po radijski zvezi ves čas pomaga hekerski sodelavec Scott. Išče ji nove prehode, medtem ko se pred njo zaklepajo vrata in konstrukcija ladje popušča, hkrati pa napredovanje onemogočajo požari in poplavljeni hodniki.

Uvodni del je torej tipično labirintskega tipa in rabi spoznavanju nadzora nad punco. Kate zna skakati, plezati po ceveh in loviti ravnotežje na ozkih traverzah, naslovu igre navkljub pa tudi plavati. V inventarju ima med drugim inženirsko računalo, s katerim bere skrite napise na stenah, spremlja slike s kamer v neposredni bližini in na daljavo odpira vrata. Povrhu ji reč rabi kot odkodirnik, ko naleti na napravo ali vrata, ki so jih teroristi zaklenili s kodo. Slednje je posrečena miniigra, kjer skušaš z miško izenačiti dvoje valovanj, in je dobrodošla sprememba glede na običajne načine hekanja v drugih špilih.

Kaj naj ustrelim?

Ko Kate pride do pokalice, se naenkrat pojavijo teroristi, ki z veseljem užgejo po njej. Tolovaji so samo ene sorte in niso pretirano prebrisani, a znajo izkoriščati zaklone in občasno se ti zazdi, da opaziš zametke taktike. Eden ali dva ti privlečeta pozornost z neprestanim streljanjem, vmes pa se ti tretji priplazi od zadaj ali od strani. No, bolj verjetno gre za pametno skriptanje.

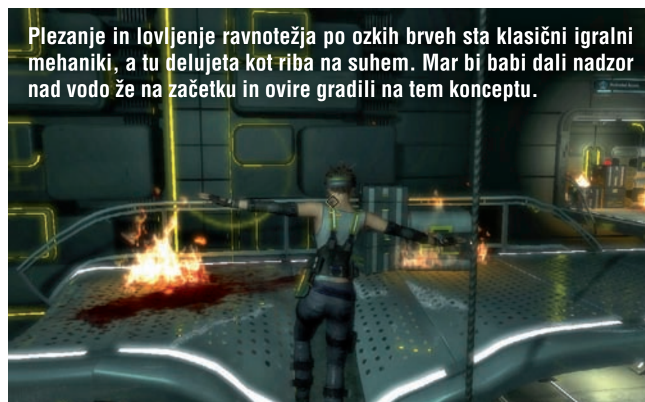
Katina pištola je siromašna, a srečoma sem in tja najdeš nadgrajene naboje zanjo – eksplozivne, prebojne in še kakšne. Toda kaj dosti jih ni, zato je treba v svoj prid izrabljati okolico. Povsod je polno sodov, bojlerjev, gasilnih aparatov in električnih omaric, ki eksplodirajo, kablov, ki v mokra tla napeljejo elektriko, in podobnih pasti, s katerimi se odkrižamo capinov. Hja, Kate je inženir, ne vojak, in pištola je le eno od njenih orodij. Pristop je čislanja vreden, posebej tedaj, ko se celega tropa nebodijihtreba znebiš tako, da sobo, v kateri so, preprosto poplaviš. Taki neobičajni načini odpravljanja zlobnežev so dodatno točkovno nagrajeni, zlasti ko jih povežeš v kombinacije.

In kje je strah pred vodo?

Igra od samega začetka namiguje, da se Kate boji vode. Vedno, ko čofne vanjo, se zvočna podlaga spremeni v malo bolj zlovešče in občutek imaš, da nekje v ozadju slišiš krike ter utapljanje. A vendar se to na nadzoru ne pozna, ko plavaš ali se potapljaš v mirni vodi. Drugače je z vodo v gibanju. Če odpreš poplavljeno sobo, te bo tok odnesel s sabo, valovanje te prekrije ali dvigne in vrtinec odtoka te zlahka potegne vase. Sile, ki si jim nemočna priča, saj te premetavajo sem in tja, ti hitro vlijejo novega spoštovanja do mogočnosti poplav. Prav gibanje vodnih tokov, ki je nadvse realistično, je tisto, ker Hydrophobio naredi samosvojo. Zato je še toliko bolj carsko, da na samem koncu dobiš supermoč: z migom roke lahko napraviš in vodiš vodni steber ter tako pometaš z nesnago. To je v verziji za PC novost, na xboxu 360 si to možnost dobil šele v ločeni sobi za izziv, ki se odklene, ko špil končaš. Tu te čaka pet valov teroristov; za vsakega imaš pet minut časa in skušaš zbrati čim več točk s komboti. Škoda, da izb ni več.

In tu tiči največja zamera. Ravno ko Kate premaga strah pred vodo in jo prične uporabljati, je igre konec! Baje bomo deležni nadaljevanj, a pomislite, kako bi bilo, ko bi v Half-Lifu 2 dobili gravitacijski kanon čisto na koncu? Tri, štiri ure si se prebijal do res kulskega dela, ki ga je potem za deset, petnajst minut? Pejte se solit.

Človeka najbolj zaboli ravno to, da so avtorji posvetili ogromno časa natančni fiziki vode, nakar niso vedeli, kako jo izkoristiti. Posledično so storili nekakšno akcijsko platformščino, kjer je voda le dodatek in ne sučna točka špila. Celo po šestih popravkih, kar je pričakovano, saj ima igra vdelano orodje za sporočanje hroščev, in kljub nizki ceni desetih evrov na Steamu Hydrophobia deluje nekako brez duše. Čas je, da ustvarjalci pozabijo na prvenec in moči usmerijo v nadaljevanje – ki naj ga dejansko zgradijo okoli igralčevega nadzora mokrote. To bi naslovu dalo prepotrebne svežine in uspeh bržkone ne bi izostal.



Plezanje in lovljenje ravnotežja po ozkih brveh sta klasični igralni mehaniki, a tu delujeta kot riba na suhem. Mar bi babi dali nadzor nad vodo že na začetku in ovire gradili na tem konceptu.

Špeh plava!, zadovoljno brunda Quattro in se ne ukvarja s strahom pred vodo.

69 realistično gibanje vode ✔ raba okolice v bojevalne namene ✔ vzdušje je nadvse solidno… ✔ … a ga kazijo hrošči ✖ samo ena soba za izziv ✖ kratka in ravno ko navduši, pride konec ✖

Dark Energy Digital

Frozen Synapse

Julian Gollop je moja sestra. Če ne veš, kdo Julian Gollop je, si a) mlad, b) neljubitelj taktičnih strategij, c) ne zaslužiš njene, ee, njegove nage fotke. Tip je kultni britanski avtor, odgovoren za legende, kot sta Laser Squad in UFO: Enemy Unknown. Hkrati je odločilno vplival na indie podvigič Frozen Synapse, čeprav pri njem ni sodeloval. Neodvisniški avtorji Mode 7 so v Sinapsi uporabili klasično potezno, izmenično, 'turn-based' poveljevanje enotam iz ptičje perspektive, po čemer igra spomni na recimo Gollopov najnovejši izdelek Ghost Recon: Shadow Wars za 3DS (Joker 213, 80). A udejanjili so lepo finto in s tem zagotovili izviren pristop.

Tron z resnimi puškami

Dokaj ozka in omejena bojna polja v Sinapsi tvorijo gladke površine, prepredene z višjimi in nižjimi zidovi. Za njimi se skrivajo stilizirane človeške figure s petimi vrstami oborožitve: strojnico, puško, snajpo, granato in bazuko. Privzeto je, da ko soldat zagleda nasprotnika, brez tvojega posredovanja užge po njem. Kako uspešen bo, je odvisno od tega, kdo je prvi zagledal koga, od razdalje in od lastnosti orožja. Puške so boljše od blizu, mašinke so univerzalne, snajpe so odlične z druge strani ekrana, granate letijo čez zidove, bazuke pa jih rušijo.

Podložnikom s klikanjem določaš, kam naj gredo in kaj naj počno. Elegantni vmesnik omogoča dosti podrobnih dejanj: da je orožje usmerjeno drugam od smeri hoje, da se osredotoči na območje ali sovraga, da počepne ali vstane, da ne strelja, da se za določen čas ustavi. Čakanje določiš tako, da z miško zahakljaš ikonico ure pod vojakom in z vlečenjem narediš poljubno dolgo črto. Fino.

Nasploh igro razganja od minimalistične, neonske estetike, v katero sodi tudi vrhunsko stilizirani krvošpric. Podoba v navezi z zasanjano elektronsko glasbo, ki jo upravičeno tržijo ločeno, izpade nadmočno in ne povzroča težav šibkejšim računalnikom. Škoda, da je kiberpankovska tekstovna štorija, ki jo odstiraš z opravljanjem misij v premočrtni kampanji, tako nerazumljiva, saj te brez milosti rukne v dogajanje, kjer igraš kot taktična inteligenca. Philip K. Dick je v primerjavi s tem zmedenim plozanjem jasen kot beli dan.

Pogibel za vogalom

Veliko razglabljanja zahteva tudi igranje. Kleč je v tem, da se izmene izvajajo istočasno, zato je treba predvideti, kaj bodo v isti potezi kot ti storile ostale entitete. To velja zlasti za rdeče sovražnike, a zanemariti ne gre rumenih zaveznikov, ki niso pod tvojim nadzorom, in civilistov. Ker je špil matematično eksakten in na izide ne vpliva sreča, moraš dejanja orenk premisliti. Časa za mozganje je neskončno, enot ni veliko, na voljo je simulacijski predogled. Šele ko si prepričan, potezo potrdiš. Tedaj si ogledaš, kaj se v resnici zgodi.

To pa velikokrat ni v skladu s pričakovanji, saj te čaka ničkoliko smrti na rovaš dejavnikov, ki jih je težko predvideti celo po daljšem igranju. Izza zidu tvojemu komandosu recimo štrli vraščen noht, kar je dovolj, da faše svinčen glavobol, ali te abak z ostrostrelko ugonobi z druge strani nivoja, ker je opazil trimilimetrski prehod med stenami. Vračanja na prejšnjo potezo ni, le ponoven zagon nivoja.

Placa za napake je v kampanji s 55 misijami malo, saj je PC brutalen, za krepot je dovolj en zadetek, nastavitev zahtevnosti ni, pogoji pa se znajo nastrojiti proti tebi. Okolica se namreč po reštartu izdela naključno in lahko, da je nova kombinacija zidov ugodna ali pa ne. Misije, kjer moraš koga varovati, so denimo veliko lažje, če stopnja nima veliko odprtih površin. Igri ne očitam nepreciznosti, a kampanja zna biti nefer in duhamorna. Namečkoma se igranje vleče, saj je treba s klikanjem potrjevati vsako stvar in preždeti po ducat izmen, da se možički premaknejo na daljšo razdaljo.

Podaj se na linijo

Boljše je spletno večigralstvo (izmenjavanja za istim pecejem – 'hot seata' ni). Na internetsih lahko generiraš ali se pridružiš bitki v enem od petih načinov, ki jih je moč igrati z vnaprej vidnimi ali skritimi sovražniki: extermination – pobijanje, secure – napadanje ali branjenje področij, disputed – nadzor zabojev, hostage – varovanje ali napadanje talcev in charge – preživetje v sektorju. Ljudi na strežnikih je dosti in časa za razmislek po želji. Ko je nasprotnik pripravljen, dobiš sporočilo v e-kaslc. Na ta način imaš sočasno odprtih več bitk. Obračune je moč ustvarjati brzinsko ali s podrobnejšimi nastavitvami, vdelan je sledilnik statistik in prijateljev.

Multiplayer je nadmočen puščavništvu, saj se umetna pamet ne izkaže niti v kampanji, niti v skirmishu. Je pa res, da je treba biti za domala vsako bitko, ne glede na modus, skrajno potrpežljiv in skoncentriran. Ter da se začno situacije zaradi majhnega števila dejavnikov, kot so orožja, okolje in vrste enot, kmalu nekam ponavljati. Cena 23 evrov na Steamu zato niti ni nizka, dasiravno si ljubitelji taktičnih strategij vseeno dolgujejo, da izdelku namenijo pozornost. Upam, da bodo poskrbeli za demo, ki ga ob času pisanja še ni.

Moč je simulirati, kaj bodo počeli capini, vendar so to le pobožne želje. Kaj bodo dejansko storili, je od tega neodvisno.

Vsak vojak ima le eno krepelce, ki mu ga ni moč spremeniti, niti nima izboljšujočih se statistik. Globine bi moglo biti več.

77 *Sneti neonsko rejva s kroglami v kolenih in rdečimi pršci na ženskem veceju.*

- izviren pristop ✔
- nemalo taktičnega tuhtanja ✔
- fino večigralstvo, če si potrpežljiv ✔
- estetska izvedba ✔
- ponavljanje situacij ✖
- duhamorna, kaznovalna kampanja ✖
- zblojena štorija ✖

Mode 7

Frozen Synapse si je že pridobila status kultnega hita in se dobro prodaja, zato ni strahu, da bi bili spletni strežniki opusteli.


Čvekalnih sekvenc, v katerih Caddoc in E'lara demonstrirata svoj okej govor, ne manjka, a štorija kot celota ni impresivna. Navduši šele na koncu.


Eksekucije niso švoh, saj mečevalec ošvohnelcu odrobi glavo in ga vilinka napolni s strelicami. Bi jih pa definitivno lahko bilo več in počasne so.

Hunted: The Demon's Forge

Včasih si je po končanju kake igre dobro dati par dni gmha, da se mnenje izkristalizira in misli uredijo. Sploh po zalogaju, kakršen je Hunted – špilu, nad katerim si v lahko enem trenutku navdušen, v drugem ravnodušen in v tretjem zgrožen. Česa bo več, je odvisno od osebe, ki bo igrala. Ko razmišljam za nazaj, se je pri meni vse troje pomešalo v užitno enoločnico iz zmajskega mesa, trolskih klobasic in goblinskih fižolčkov. Lahko pa bi bila jed z nekaj dodatnega truda avtorjev poslastica.

Kakšni bi bili njuni otroci?

V primeru, da od Demon's Forge pričakuješ pravoverni frp, se bridko motiš. Prav tako, če si naumil, da je zadeva klasična streljanka. Je nekje vmes: lahkotno igranje vlog, spojeno s tretjeosebno nažigačino in potisnjeno v črnikasto srednjeveško fantazijo. Podjetje InXile, ki ga je leta 2002 osnoval Brian Fargo, eden ustanoviteljev Interplaya, in je doslej izdalo humoristični The Bard's Tale (opis v verzih z oceno 62 najdete v Jokerju 144), ne skriva, od kod je črpalo. Strelska plat je iz Gears of War s skrivanjem za objekti vred, fantastika je nezmotljivo Tolkienova, nočnjakarsko, dostikrat srhljivo vzdušje v kamnitem okolju pa močno spomni na playstationovo hardcoraško ljubljenko Demon's Souls. Tudi zato Hunted na precej koncih zaudarja po klišejskosti.

Zaradi tega je v bistvu smešno, kako skulirano humorna skušata biti glavna junaka, barbar Caddoc in vilinka E'lara, ki kolovratita po veličastnih templjih, skrivenčenih gozdovih, razrušenih mestih, polnih gorečih stavb, širnih votlinskih kompleksih in mogočnih citadelah, ki so se vzele iz Srednjega sveta. Kot najemnika padeta v širno zgodbo, ki se začne z malimi obračuni in konča z zaroto svetovnih razsežnosti na rovaš razbacanega peklenskega gospodarja, ki s pomočjo pošasti zasužnjuje živelj, nenehno pa sta cinična ter včasih zafrkantska. Njuni še kar zanimivi dialogi, v katerih se delata norca iz svojih pomanjkljivosti in kvaziherojstva, pomagajo graditi osebnosti in prispevajo k občutku, da sta več kot nem skupek poligonov. Toda ne uspe jima preseči prežvečenosti lastnega dizajna, saj močni, tihi, I'm-too-old-for-this-shit mišičnjak in kurbiš vilinka ironičnega pogleda na svet, a mehkega srca nista višek izvirnosti, niti iz sebe ne naredita parodije. Hihita vredna je tudi bledolična coprnica z ritjo J. Lo in glasom Lucy 'Xene' Lawless, ki se jima redno pojavlja ter jima odreja, kam naj gresta.

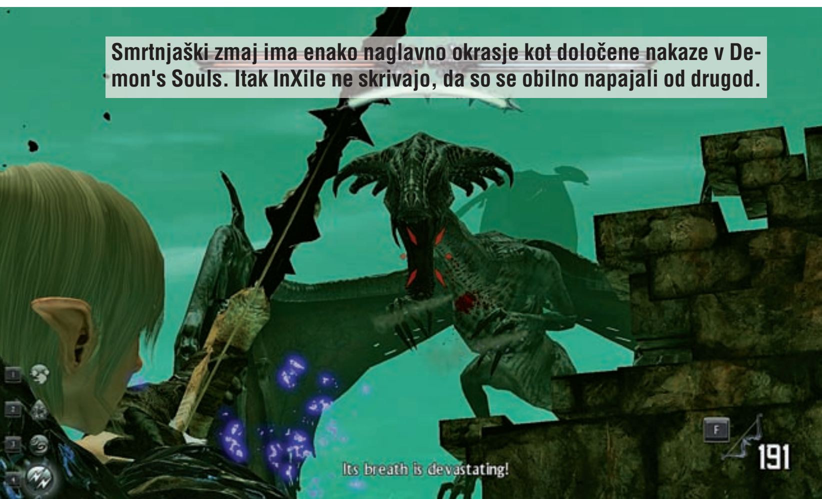
Gre pa vzlic klasičnosti fabule in nastopajočih pohvaliti izvedbo zaključka, kjer čaka presenečenje, in dva konca, dobrega ter slabega. Katerega dobiš, je odvisno od tega, ali si si vmes pomagal z žlampanjem skrivnostne tekočine iz vodnjakov, na katere mestoma naletita. Brozga te sicer začasno okrepi in pomaga v bojih, a tudi zasužnji.

Štiri roke več pokoljejo

Se sliši zanimivo, ne? In tudi je, tako kot še marsikaj v tem izdelku. Že to, da sta lika neprestano dva. Niti za trenutek v vsej odpravi nisi sam, niti se poti ne razdelijo kot v Gears. Tako eden kot drugi sta opremljena z rezilom za bojevanje od blizu in lokom oziroma samostrelom za odstranjevanje kanalj na daljavo. Le da je vojščak boljši pri rezanju vratov iz bližine, dočim se vilinka odlikuje po filanju tolovajev s puščicami. Izbereš pač tistega, ki ti bolj paše. Skupnih usmrtitev nimata, si pa pomagata tako, da se oživljata, če enemu zmanjka energije (lik, ki je predolgo smrtno poškodovan, izkrvavi in umre), in se jačata s podpornimi čarovnijami. Te so enake za oba in segajo od elektrokucij in ognjenih krogel do bildanja sopotnika, ki nato močneje zamahuje ali začasno izstreljuje magične strelice.

Izven tega je sodelovanje omejeno na skupno odpiranje vrat in skakanje čez prepade, kar storiš na vnaprej označenih mestih s pritiskom na zapovedano tipko, ter miselne oreščke, kot je tisti, da nežnejša E'lara z ognjeno puščico prižge voz z eksplozivom, hrust Caddoc pa ga potisne do ovire. Nenavadno je, da med likoma ne moreš menjavati kadarkoli, temveč le na vnaprej določenih mestih, praviloma nekajkrat na nivo. Niti ne moreš tovarišu ukazovati.

Če igraš sam, vlogo sotrpina prevzame računalnik (ali xbox 360 / PS3, za katera so špil takisto naredili). Umetna pamet dela ne opravi blešččeče, a tudi ne slabo, saj zna sama tolči sovrage in te čarobno bildati. Vdelana je tudi opcija sodelovalnega opravljanja kampanje za dva, na katero InXile stavijo veliko z geslom "Co-Op Perfected." No ja, perfektno baš ni, saj na PCju manjka razdeljen zaslon, tako da uporabljaš le spletno povezavo na lastnoustvarjenih strežnikih s prijatelji ali naključneži. In daleč od tega, da bi igranje teklo brez zatikanj ter crkotov v meni ali na namizje. Se pa vse, kar addbereš v coopu, prenese v enoigralstvo ter obratno, in če imaš srečo s povezavo in hrošči, je sodelovanje fletno. Ako igrata na zadostni zahtevnosti, je bojevanje solidno žurerska mešanica tičanja v zaklonih, od koder prožiš puščice, brutaliziranja od blizu, obmetavanja z magijami, napredovanj, umi-


Smrtnjaški zmaj ima enako naglavno okrasje kot določene nakaze v Demon's Souls. Itak InXile ne skrivajo, da so se obilno napajali od drugod.


Sovražniki opazijo, da jih v vlogi E'lare z razdalje filaš s puščicami, in navalijo nate kot mutci na telefon. Dobro je, če ti tedaj kolega hitro pomaga.



Šefovje je mogočno, a po drugi strani niti z najsilovitejšo cepanico ne moreš raztreščiti kilavih lesenih vrat. Ultima Underworld je Huntedu ata.



Manko raznoterih sovragov je lepo viden, ko te demon naskoči polducatič po tistem, ko z njim obračunaš v prvo. Že več variacij obstoječih bi bilo fajn.

kanj, samoumevnih manevrov tipa 'jaz ga bom zaposlil, ti pa ga našpikaj od strani ali od zadaj' in sedanj za statične katapulte ter staroverske mitraljeze, ki barabe nafilajo z izstrelki, kot bi bili v 23. stoletju. Celo segrevajo se ti tolkienski šmajserji in zablokirajo, če jih preobremeniš.

Trzajoči šiškebap

Začetek je sicer precej nezanimiv, a bojevanje se kmalu izboljša, ko dobiš nekaj izkušenj in jih vložiš v coprništvo. Lastnosti, kot sta velikost tulca s puščicami in količina prostorčkov za ampule z življenjsko energijo ter mano, se ne izboljšujejo na rovaš izkustev, marveč z opravljanjem določenih ciljev: pobij ali eksekutiraj toliko nepridipravov, najdi določeno količino skrivnosti. Takisto se navadiš, da je treba v boju od blizu uporabljati ščit, da se vsa oprema obrablja, zato moraš pobirati nove ščite, meče, kladiva in loke, da za refošk in modro galico razbijaš lončene posode ter da ni slaba ideja izkoriščati povečave pri merjenju z lokom, ki pogled pri desnem kliku osredotoči na sovražnika blizu merka. Za precizen headshot je treba miško še nekolikanj podrezati, kar pa ni vedno enostavno, saj sovražniki radi švigajo sem ter tja in se ti grozeče bližajo. Na nižjih zahtevnostih je Hunted benigen, a na višjih zna orenk preizkusiti mirnost rok in spretnost blokiranja ter izmikanja.

Daleč od tega, da bi bilo tepežkanje tako kompleksno in elegantno kot v Demon's Souls ali zanimivo kot v Witcherju 2, saj temelji le na tem, da blokiraš ali se izmakneš, nakar z mečem sknofodrkaš eno do dve zmerom enaki verigi udarcev, kolikor jih špil pozna. Pri hladnem orožju je važno, koliko poškodb dela, pri lokih pa imaš izbiro med hitrimi-šibkimi, močnimi-počasnimi ter kompromisom obojega. Včasih s pritiskom na E izvedeš usmrtitev, ko za to dobiš povabilo, z lokom pa iščeš ranljiva mesta na kanaljah, ki se skrivajo za ščiti.

A po drugi strani je pikanje in rezanje zobatcev zabavno in spodobno zahtevno. Posebej v drugi polovici, ko te jamejo naskakovati mogočni minotavri, in pri šefih, kjer urno klecneš, če ne najdeš ranljivih točk. Demonu iz pekla moraš recimo najprej odstreliti trupla, ki jih uporablja za tvorbo ščita, zmaja pa se lotiti s katapultom. Mnogi župani se kasneje pomešajo med normalne barabeže in ti dajo orenk tinte piti. Zlasti ob preigravanju na odklenljivi težavnosti 'old school' v obliki new game+, kjer obdržiš vse nabrano. Ti ne pomaga dosti, kajti že nekaj puščic ali udarcev je dovolj, da klečiš na tleh in fehtaš spremljevalca za pomoč. Sem že omenil, da se zdravje v Huntedu ne obnavlja samodejno in da lahko E'lara ter Caddoc nosita le omejeno število ampul za oživljanje?

A boj bi lahko bil še dosti boljši, če bi Inlxile poskrbeli za več sort nasprotnikov. Ker je igra kar dolga, tja v petnajst ali celo dvajset ur za en skozihod, ji preprosto zmanjka vrst tolovajev, ki jih pošilja nadte. Nekaj vrst goblinov, soldati, minotavri, čarovnice, demoni, mešanice psov in pajkov ter okostnjaki se morda sliši zadosti, a ni. Posebej proti koncu se že kar malo naveličaš pretežno enakih valov sitnob, ki se ne morejo postaviti z naprednimi skriptanimi vzorci ali pametjo. Takisto bi lahko uredili kamero, ki ob sekljanju iz skrajne bližine mestoma znori, zgladili občutek lesenosti pri marsikakem udarcu, pohitrili in poživili repetitivne eksekucije, ki trajajo celo večnost, in dodali hlebec globine v obliki kombotov, ki bi jih bilo treba uporabljati pri posameznih tečnobnežih.

Rdeča nit ni vse

Je pa res, da Hunted ni le bojevalnica. Vsaj, če nočeš, da je. Ako si zaprisežen akciji, se lahko držiš premočrtne, za roko vodene poti, kjer rešiš le nekaj dokaj očitnih, ne pretežkih ugank. V tem primeru te izdelek verjetno ne bo navdušil. Če si bolj pripadnik stare šole, pa te bo Demonski vigenj bolj razgrel. Na kar nekaj mestih boš namreč imel priložnost, da se spustiš v stranske temnice, ki so zasnovane kot ancientne ječolazniške frpjke tipa Dungeon Master. Se pravi labirinti z bojevanjem, pastmi, iskanjem predmetov in puzlami ob krstah, kjer so trupla za sabo pustila navodila v verzih. Nakar popizdijo, ko jim odtujiš zaklad, oživijo in te naskočijo. Itak.

S tem Hunted ne nadomesti manka nelinearnosti, mest, jemanja kvestov, obiskovanja trgovin in čvekanja z mnogimi ljudmi, kar so značilnosti orenk frpjev. Pridobi pa na obsežnosti in privlačnosti. Opcijske grobnice so nafilane s ploščadmi nad prepadi, ki jih usmerjaš s streli v zvonove, skritimi zidovi, ki jih odkriješ, če opaziš, da izza njih piha veter, in kot rit črnimi predeli, koder je edina luč plamen na koncu E'larine puščice. Tu naletiš na najbolj grozljive in atmosferične trenutke, zato svetujem, da se tem templjem ne ogibaš, marveč jih raziščeš do potankosti. Tako kot ti polagam na srce, da pretakni vsako označeno truplo, na katerega naletiš, saj iz zgodb, ki jih pripovedujejo njihovi duhovi, izveš dragocene štorijalne podrobnosti in si ustvariš širšo sliko.

Nagrade za obstransko brskanje žal niso bogvekaj, saj zlata itak ne moreš nikjer pridoma zapraviti, dočim so meči in loki, ki jih tu dobiš, komaj kaj boljši od navadnih. A tako pač je pri tej igri, ki zna vzbuditi tako vznemirjenje in navdušenje – predvsem z nekaterimi hudimi obračuni in lepim, včasih izvrstnim grafičnim slogom na temelju pogona Unreal 3 – kot dolgčas ter razočaranje.

"V slogi je moč!" se dere Sneti in prepusti sotrpinu, da jih dobi po nosu, medtem ko sam iz sovražnikov dela lutke, polne operjenih bucik.

71 **zanimiva zmes streljanke in frpjke v tolkienski fantaziji ✔ konkretna dolžina in spodbuda k ponovnemu igranju ✔ kdor želi, se lahko ubada z dosti skrivnostmi in ugankami ✔ dobro vzdušje ✔ sodelovalni način ✔ zna biti monotona, razvlečena, okorna, klišejska in hroščata ✖ premalo vrst sovražnikov ✖**

Inlxile / Bethesda



Na osrednji poti srečaš malo miselnih ugank, saj ti igra izda domala vse rešitve. Bolje je v obstranskih temnicah, čeprav jakih puzel ne pričakuj.



Sedanje za kanone in katapulte je domala obveznost modernih streljačin in Hunted ne ostane brez tega. Na višjih težavnostih moraš biti kar spreten.

The Next Big Thing



Psi so križanci med mesojedko in krokodilom, dočim so strežaji roboti z značajskimi težavami.

Španski Pendulo Studios znajo ravnati z bliščem in briljantino, zato so njihove pustolovščine pravi žur za čute. Proslavili so se s serijo Runaway, ki smo si jo zapomnili po živahnih barvah, animacijah in fini risankasti nališpanosti. Dogodivščine v njej so bile sicer klasičnega kova, s kazanjem in klikanjem, a so obenem prinesle nemalo elementov za udobnejše igranje. Ob dvokliku se liki instantno prežarčijo na želeno mesto prizorišča brez zamudnega stopicanja, vročih točk pa ni veliko in jih lahko razkrinkaš z namenskim gumbom.
A kakor so ti špili luštni, imajo že od nekdaj težave z zgodbo in logičnostjo ugank. Nad čudaškimi preobrati, šibkimi zaključki in bedastimi puzlami smo bentili pri vseh treh Pobegih. Zdaj je ta niz zaključen, vendar novinka The Next Big Thing sledi zelo podobnim smernicam.

Mutirana slava

Za osnovo vzame neznano avanturo Hollywood Monsters, ki jo je Pendulo splovil davnega leta 1997. Zasedba je druga, a tudi tu zakoračimo v domišljijsko predrugačen Hollywood. V njem ljudje in pošasti sobivajo in celo skupaj snemajo filme. Vzdušje je sposojeno iz medvojne Amerike, ko je Tovarna sanj ravno dobro začela obratovati.
Ampak pošasti gor ali dol, vse je precej bolj ukročeno, kot se sliši. Monstrumi so počlovečeni in razen izgleda nimajo pretirano zverinskih potez. Srečamo recimo znanstvenika z mušjo glavo in mazohističnega poeta, ki navdih išče v bolečini, a vse to bi brez večje škode zmogli tudi ljudje. In namesto da bi v vlogi beštioznih bitij igrali ter kot v Možeh X ali Herojih s pridom izkoriščali njihove posebnosti, smo omejeni na običajna človeka.

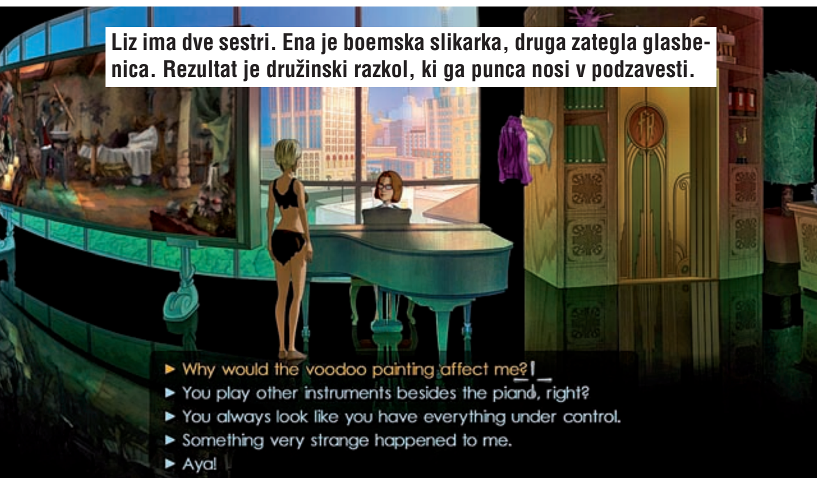
Igralna lika sta kot v Pendulovih prejšnjih igrah spet moški in ženska, ki si stalno skačeta v lase. Seveda zato, ker si nočeta priznati, da sta si noro všeč. Dan je razuzdan športni novinar, ki je pri šefu v nemilosti. Na grbi ima navdušeno in rahlo zmešano vajenko Liz. Ta je po duši in telesu prava flenča, zato se lepi na družbeno smetano in se žene za intervjuji. Dan je zlepa ne razume in raje poležava ter opreza za kiklami.
Začetni zaplet je njunima značajema primeren. Mula na neki zabavi opazi sumljivo dogajanje in se spravi zalezovat zlikovca. Ko nos vtakne predaleč in pri raziskovanju izgine, jo Dan godrnjaje odide iskat. Sledi razkrivanje umazanih spletk in zarot, ki stiskajo svet šovbiznisa in politike.

Beganje sem in tja

V poglavjih izmenjaje igraš zdaj z eno, zdaj z drugo osebo. Sodelovanja in proste izbire med njima žal ni. Potek štorije je linearen, vendar kljub togosti zagazi v sfere podivjane domišljije. Začetno potikanje po graščini je le uvod, saj kmalu sledijo veliko manj običajni kraji. Dan se recimo znajde v egipčanskem templju, kjer naskoči mumificirano svečenico Kleopatrinega kova. Liz pa kasneje brska po blokadah lastne duševnosti, se potika po izgubljenih spominih in razpleta svoje družinsko-ljubezenske odnose.
Kaj taka odbitost pomeni za konsistenco scenarija in zdravje ugank, je jasno. Kaos je tak, kot bi ga iztrgali iz osnovnošolskega domišljijskega spisa. V kopalnici recimo odšraufaš tuš, ga priviješ nekje drugje in že imaš dež za zalivanje drevesca, na katerem rastejo kartice! Ali pa avtomobil stolčeš na prafaktorje in ga fotografiraš, da bi ujezil šefa in dokazal, kako odklonsko pamet imaš. Nekaj je naprednejših problemov, recimo egipčanska sintaksa s hieroglifi, iskanje izginjajoče mumije v sarkofagih in ritemski izziv, ko moraš lončnico prepričati v ubrano igranje tanga.
Špil je prav zares odštekan in brez pomagalnega sistema bi igralcu trda predla. Sprva se beganju vtisov in na silo zbitim tematikam še trudiš slediti, a kmalu obupaš in prosiš za uslugo vsevednega pripovedovalca. Ta te zna na sleherni točki zgodbe z besednimi in slikovnimi namigi dregniti v pravo smer. Kul je, da napotki niso prozorni ali nerodni, temveč so sestavljeni zvito. Upoštevajo namreč kontekst in povedo točno toliko, da lahko storiš naslednji korak brez kvarjenja nadaljnje izkušnje. A kakor je tak sistem kul, je zaradi neživljenjskih situacij in ugank hudo težko ostati discipliniran in ga ne izkoriščati.

Pokvarjen vrtiljak

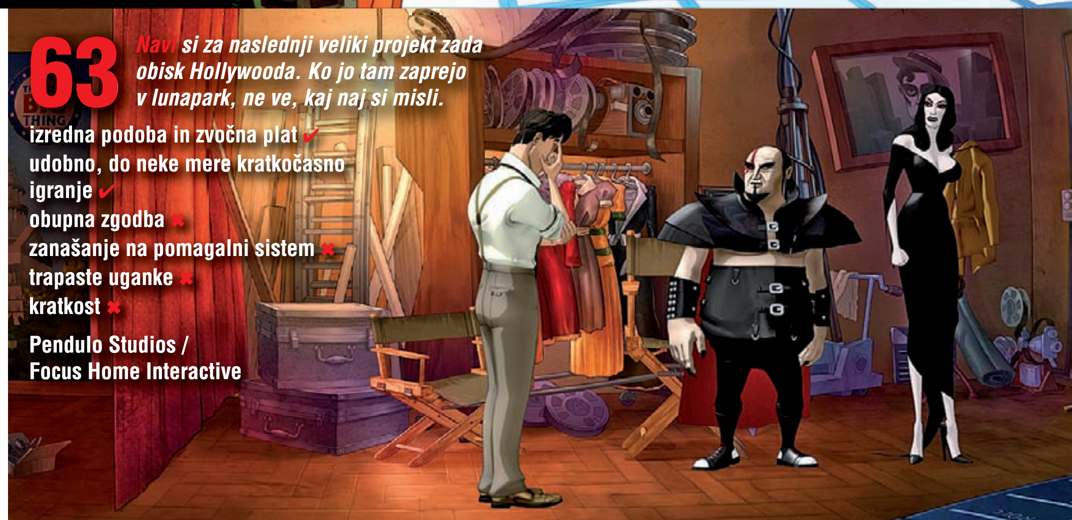
Špil v svojih kupih pisanega granulata enostavno izgubi dušo in smisel. Kaj ti pomaga lična zunanjost, če je zgodba brez repa in glave, če so stranski liki votli kot boben in če se zaradi obskurnih ugank nepovratno poleniš ter stalno le še drezaš knof za pomoč? Zaradi visenja na pomagalni joški je igre konec dokaj hitro, nekje po sedmih urah. In ker je iz ure v uro bolj jasno, da je špil zmetan skupaj brez okusa, začetna privlačnost hitro mine. Tale holivudska tračarija bolj kot pod soj žarometov spada v blok cenenih risank.



Liz ima dve sestri. Ena je boemska slikarka, druga zategla glasbenica. Rezultat je družinski razkol, ki ga punca nosi v podzavesti.



Glasovne igralce so izbrali kar spretno. Pošastniki so primerno odbiti, Dan se stalno šopiri, Liz pa na svet gleda skozi oči zmešane koke.



63 *Navi si za naslednji veliki projekt zada obisk Hollywooda. Ko jo tam zaprejo v lunapark, ne ve, kaj naj si misli.*

- izredna podoba in zvočna plat ✔
- udobno, do neke mere kratkočasno igranje ✔
- obupna zgodba ✖
- zanašanje na pomagalni sistem ✖
- trapaste uganke ✖
- kratkost ✖

Pendulo Studios / Focus Home Interactive

Capsized

Še pomnite, tovariši, klasike, kot so Nodes of Yesod, Cybernoid, Starquake, Trantor in Sacred Armor of Antiriad? To so bile akcijske avanture predvčerajšnjika, v katerih si v pogledu od strani raziskoval dokaj velike nivoje, streljal, skakal in uporabljal predmete, da si se prebil mimo ovir ter žverc. Gledam mar preveč nazaj v osemdeseta, v čas spectruma in C-64, ko smo imeli še vsi nemotene erekcije? Potem ti bodo bliže Another World, Cave Story in Aquaria – sodobnejše igre tega kova, ki nudijo bolj odprt svet in posledično več svobode. Vse to so zgledi, po katerih se ravna odlični kanadski neodvisniški Capsized. Špil, ki ne skriva retro korenin – a obenem noče le ponavljati že storjenega, marveč mu uspe v prenasičeni okolici biti samosvoj.



Grafični slog je nenavaden, nitkast in volnen, kot bi pri njem sodelovala naša slikarka Kamila Volčanšek. Drugače je vsaka vrsta sovražnika občutljiva na določena orožja, streliva pa ni dosti.



Vsemirski brodolom

Izgovor je klasičen in ne nudi kaj dosti zgodbe, saj je ta omejena na par vmesnih sličic. Vesoljska ladja s človečki v orbiti neznanega planeta doživi polomijado in strmoglavi. Naš astronavt z veliko čelado, po kateri spomni na protagonista Nodes of Yesod, mora premagati dvanajst naraščajoče težkih in zajetnih nivojev. Po njih bo iskal izhod, žive in mrtve kolege, vire motenj, grozeče idole, šefe ter kose za popravilo ladje. Zlasti pa bo skušal preživeti.

Kar ne bo tako lahko. Niti najnižja od treh zahtevnosti, ki jih je moč določiti za vsako premočrtno nanizano stopnjo, ni mačji kašelj. Na srednji bodo preševicali tudi izkušenejši in spretnejši, dočim najvišja hoče, da se igri resnično posvetiš. Prizorišča postajajo vse večja in jih tvorijo tako odprta zunanjost kot votline z rovi, povsod pa preži kup nevarnosti. Zunaj te hočejo požreti manjši in večji leteči klopi, v temnih kavernah, koder je treba prižgati svetilko, ni malo muh in plazilčkov, energijo ti jemljejo pasti, vsepovsod se svaljkajo domorodci. Eni te zasipajo s puščicami, drugi šicajo z laserji, eni pretijo s tal, drugi iz zraka. Vsak nasprotnik, ki jih je občudujoče veliko vrst, ima svoj vzorec vedenja. Nekateri navalijo nate, drugi krožijo, tretji so statične sorte, četrti frčijo. Posebej se naučiš spoštovati vrače, saj se teleportirajo ali s čarovnijo vlečejo predmete iz okolice vase ter jih nato v sunku izstrelijo. Ja, tudi tvoje kugle.

Ker pot do cilja nivoja ni zakoličena, marveč Capsized hoče, da avanturistično raziskuješ, kmalu padeš v ritem pazljivega premikanja in oprezanja za grožnjami. En klop se hitro spremeni v jato, en primitivec v trop, če zaideš predaleč ali padeš v neznano. Ko ti zmanjka moči, si po starinsko ob eno življenje, in ko izgubiš vsa, moraš od začetka stopnje.

Livingstone zunaj osončja

Za to je včasih kriv špil, saj zna biti nepregleden. Sicer sijajni grafični slog je mestoma tako načičkan, da komajda ločiš astronavta od ozadja, kritičnost življenjske energije pa simbolizirajo razpoke in kri po ekranu. Efekt je fin, a zakrije akcijo. Nisem redko umrl zato, ker na koncu moči nisem videl, kje sem in kaj počnem.

Vendar se nisem sekiral, kajti če bi bil opreznejši, v kočljivost nemara sploh zašel ne bi. Capsized je igra, ki nagrajuje ogledovanje, načrtovanje in previdnost. Zaradi tega in nenavadne podobe, ki vključuje mojstrsko izrisano floro in favno, se ti res zdi, da brskaš po neznanem svetu, kjer je za vsakim vogalom nekaj čudovitega ... ali smrtonosnega. Zemljevida ni, toda lik je majhen, zaradi česar vidiš veliko okolice, večini crkotov pa se je moč ogniti tako, da uporabljaš glavo. Ter z obvladanjem orožij in gibanja. Osnovno krepelce je nekam švoh puška, s katere pinjavi pa sčasoma naluknjaš tudi močnejše capine. Zlasti z alternativnim strelom, ki ga pripraviš z držanjem desnega miškinega uhlja. S prečesavanjem okolice najdeš laser, bazuko, sledilne rakete in strojnico, dočim so najmočnejša orožja, kot je prostorska luknja, skrita v votlinah, do katerih vodijo zamaskirane poti.

No, bistvena je energijska vrv, ki je v znižani gravitaciji tujskega sveta nepogrešljiva. Tvoje običajno premikanje ni od muh, saj je vesoljček okreten in dobro skače. A to ni nič v primerjavi s špago. Ko jo izstreliš, se zahaklja na objekt, nakar fizikalni pogon poskrbi za interakcijo. Lahko se prilepiš na steno, nakar padec spremeniš v inercijo za polet. Lahko ujameš tolovaja in ga odfedraš v daljavo. Lahko primeš skalo in jo vržeš v nepridiprave, da razpadejo v kupih žolce, za kar pa moraš objektu prej nabrati dovolj pospeška. Praktično v sleherni situaciji imaš več možnosti, kako ravnati, kar da Capsizedu svojstven čar nepredvidljivosti. Dostikrat je treba pokazati tudi spretnost odstranjevanja skalovja, premeščanja zabojev na stikala in vlačenja zajetnih kosov ladje s sabo, kar vse počneš s futuristično nitjo.

Nabavi

Že res, da dvanajst stopenj ne traja prav dolgo, saj jih daš skozi v petih, šestih urah. Sodelovalni in tekmovalni modus za enim PCjem (pet načinov, od ubijanja botov do streljanja s kolegom na razdeljenem zaslonu) pa sta bolj zaradi lepšega, saj je žaromet trdno usmerjen v samotarsko kampanjo. A špil je fajn znova obračati na višjih zahtevnostih, kjer za preživetje uporabiš svoje izpopolnjene spretnosti, vsebine je za tistega ubožnega desetaka na Steamu več kot zadosti in nenazadnje je to igra, ki jo pomniš. Znabiti bom opis kake njene zgledovalke leta 2020 začel s: "Še pomnite, tovariši, klasike, kot je Capsized?"

***Sneti** ni rad turist, ker ga hočejo povsod, kamor pride, ubiti domorodci in njihovi ljubljenčki.*

87 **občutek izgubljenosti na mojstrsko ustvarjenem alienskem svetu ✔ nezakoličeno, fizikalno podprto reševanje situacij ✔ odličen presek akcije, raziskovanja in načrtovanja ✔ zna biti nepregledna ✖ brez prave zgodbe ✖**

Alien Trap Games

F.3.A.R.

Rade volje bom plesal s teboj, Alma. Med nama ni več zamer, dobro se poznava. V prvem First Encounter Assault Reconu sem se te bal, kajti bila si strašljiva zajebanka, ki me je med prvoosebno strelsko akcijo spremljala po mrzlih hodnikih stavbe korporacije Armacham. Dvigala si mi kocine s paranormalnimi pizdarijami in srhljivimi prividi, med radijsko statiko si se jemala od nikoder s svojimi dolgimi črnimi lasmi, bledim ksihtom ter črnimi tolmuni od oči, smejurila si se iz mraka, mi šepetala v ušesa. Vse zahvaljujoč pošastnim duševnim močem, zaradi katerih kljub telesni smrti še vedno obstajaš. Živiš?

Ko nisem luknjal nenavadno prefriganih soldatov, ki so mi skušali preprečiti, da bi kot vodja udarne skupine za raziskovanje nadnaravnega prišel zmedi do dna, sem se zato tresel v gojzarjih in skušal ločiti resnično od neresničnega. Kar je bilo seveda trapasto. Finta je ravno v tem, da ni česa ločiti. Tvoje misli vdirajo v realnost in jo krivijo po svoje. Si telepat, kakršnega še ni bilo. In ga morebiti ne bo nikdar več, saj groziš, da boš v svoji ihti razdejala svet.

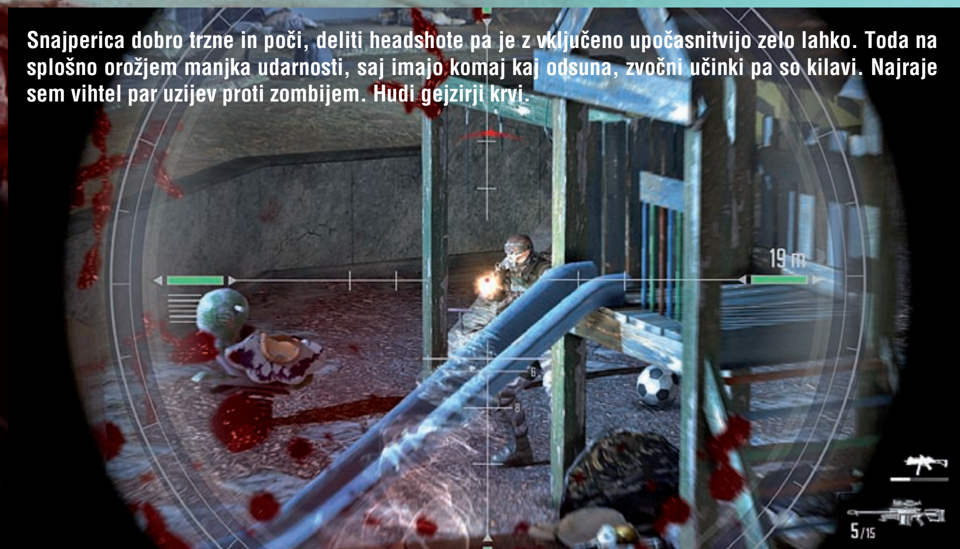
Čudnost na kvadrat

F.E.A.R. je lahko zgodba brez konca. Dokler franšiza nosi denar, je ne kanijo zaključiti, zato kujejo razširitve in nadaljevanja, ki so s svojo šifrantsko zamotanostjo namenjena predvsem fanom. Trojka je točno taka, kajti če nisi igral predhodnic, ti bo jasno bore malo. Špil ne razloži ničesar, priročnika pa ni ne v papirni, ne v digitalni obliki. Zato vedi, da igraš kot Point Man, 'junak' enice in eden od dveh sinov psihotične črnolaske Alme. Tvoj brat Paxton Fettel te na začetku reši iz zasliševalskih temnic družbe Armacham in te napoti proti Almi, ki devet mesecev po izvirniku rojeva v strašnih mukah.

Toda celo poznavalcu je težko držati v glavi vse niti napihnjene, prežvečene štorije, ki jo stalno gledamo iz drugih zornih kotov in je vse manj smiselna. Mar niso Alme ubili? Kako je potem lahko v Project Originu seksala s protagonistom Becketom? Ej. Ona je živa in mrtva hkrati, bitje energije in mesa. Kako te je lahko Paxton rešil, če pa je mrtev? Ej. Združil je energijo z Almo, zato je tudi on oboje. Čemu ni baba že zdavnaj popenila in zbrisala sveta, temveč se ubada z naraščajem? Ej. Nimam pojma.

Take reči so fajn za scenariste, ki si lahko izmišljujejo tjavdan. Recimo tako, da dajo v F.3.E.R. kmalu po začetku brazilsko favelo, po kateri se streljaš z grdobci. Mi pa moramo verjeti, da je to zato, ker bi Alma rada v Riu srebala koktejle, namesto da bi cinično predvidevali, da so šli kopirat Modern Warfare. Ne, zajedljivost res ni na mestu, kajti F.3.A.R. je skozinskoz izdelek za tiste, ki so sprejeli vse večjo štorijalno in dogodkovno bizarnost niza. Obstajata že dve časovni črti, tista skupine Monolith kot izvirnih avtorjev in tista založnika Vivendi. To je razlog, da je korejska ostrostrelka Jin Sun-Kwon v F.3.A.R. živa, čeprav je v dodatku Extraction Point umrla. Krneki, no.

Je pa res, da zgodba ima pluse, če si ne beliš glave z detajli. Končno se odtrga od peripetij v Armachemu, čeprav se tja kljub vsemu vrneš ... konca sta dva, 'dobri' in 'hudobni' ... ter naposled izveš nekaj pretežno novega. Žarometi so na dveh Alminih sinovih, ki ju je rodila pri petnajstih oziroma šestnajstih letih. Spremljati, kako so z njima postopali in kaj se jima dogaja v zlorabljenih glavah, je čustveno zahtevno, saj ti je zanju res žal. Zlasti efektivni so dogodki, ki pripeljejo do grande finala, s čimer igra delno poplača predhodno ubadanje.



Snajperica dobro trzne in poči, deliti headshote pa je z vključeno upočasnitvijo zelo lahko. Toda na splošno orožjem manjka udarnosti, saj imajo komaj kaj odsuna, zvočni učinki pa so kilavi. Najraje sem vihtel par uzijev proti zombijem. Hudi gejzirji krvi.



Harati po razbiti avtocesti v velikem robotu, ki je oborožen z mogočnima, segrevajočima se mitraljezoma, raketami in začasnim ščitom, je preprosto kot enolončnica. Težav nimaš niti, ko te napadeta dva konzervnika in helikopterja istočasno.



Telekinetično mrtvi Paxton Fettel nudi zanimivejše igranje kot njegov brat Point Man, saj se zna seliti v sovražna telesa. Škoda, da ga ne moreš izbrati takoj na začetku. Je pa res, da bi morali v tem primeru narediti še eno zgodbo z njim v glavni vlogi.



Kaj takega, kot je prikazen na sliki, bi pričakoval v kampanji, a slika je iz večigralskega načina soul survivor, ki me ni prikoval pred zaslon. Nasploh je monstrumov premalo, duhov pa sploh ni. Spektakularni trailer za igro je precej lažniv.

Pozabljeni srh

Le-to je namreč povprečno. Za razliko od enice in dvojke, ki so ju udejanjili Monolith, so tretji del izdelali manj izkušeni Day 1 Studios, in to se pozna.
Kot prej je F.3.A.R. linearna mešanica pretežno hodniškega rešetanja in banja, a pristopa sta sedaj opazno bolj ločena. Ko nažigaš, nažigaš, in ko se treseš, se treseš. Le da slednje počneš neprimerno manjkrat kot v prvencu in tudi v dvojki, ki je že naznanila premik v akcijskost. Izvzemši nekaj tesnobnih pasaž trojka dosti redkeje sega po strašljivosti. Alme ni, ker rojeva, krvavi prizori bolj spomnijo na direktno mesarski Doom kot na parapsihološki horor in vse skupaj je konkretno bolj benigno kot svojčas. Če kaniš F.3.-A.R. nabaviti zato, da bi se orenk bal, ga ni treba, ker je glede tega podhranjen.
Gre pa hvaliti stilistično dodelanost. To, kako se dejanska realnost meša s tisto, ki ji jo vsiljuje Alma, je na nivoju. Sredi normalnosti se pojavljajo luknje iz onstranstva, iz katerih skačejo vojaki in monstrumčiči, mestne ulice se rušijo in podobno. Tudi drugače je nekaj zapomnljivih prizorov, kjer dečva nima prstov vmes, recimo ko temo opustele veleblagovnice režejo žarki zasloni televizorjev. A pod črto je bilo vzdušje v Project Origin ipak boljše.

Svincotres

Rešetaški obračuni so na svoj arkadno direkten način uživantski. Iz prve osebe se lahko po prostorih premikaš klasično oziroma se v slogu Gears of War stiskaš k oviram, od koder se nagibaš, nažigaš in se umikaš nazaj. Povečevati moreš pogled za lažja luknjanja betic in uporabljati okej nabor krepelc brez sekundarnih strelskih modusov, od brzostrelk do šotganke in eksplozivnih ter otrpljevalnih granat. Seveda lahko v zameno za pojemajočo energijo upočasnjuješ čas, kar je zaščitni znak serije, zabadati znaš z nožem in z bulerji lomiti piščali med drsenjem po tleh.
Tolovaji vnovič razpadajo v impresivnih pršcih krvi in ostajajo brez udov ter glav, tako da po tej plati F.3.-A.R. ni okrnjen. Tudi umetna pamet je v redu, saj so barabini gibčni, skrivajo se za ovirami, mečejo granate in so natančni strelci. Slednje spoznaš predvsem na višjih težavnostih, najbolj na odkleplјivi insane, saj te perforirajo, kakor hitro pokažeš betico. Luštno je takisto, kako lahko mestoma pobereš ščit, izza katerega ravbarje nemilo potamaniš, in kako se soldatje sporazumevajo, saj si vpijejo, da so te videli, da jim je zmanjkalo streliva, da so ranjeni in podobno. Prispeva k vzdušju.
So pa boji oddaljeni od taktičnosti enice in nagnjeni k pristopu 'udri i beži'. Med drugim zato, ker ni več paketov prve pomoči, marveč se zdravje obnavlja samo, kot v Halu in Call of Duty. In ker capini ne znajo dobro sodelovati, saj je večji poudarek na njihovi strelski preciznosti. To pomeni, da najdeš kolikor-toliko spodobno zavetje in jih pokolješ z razdalje, ostale pa obstoja odrešiš v upočasnjenem sprehodu. Standard le v dveh daljših pasažah prekinejo pošastki, kar je za grozljivkarico malo, in sicer zobati štirinožci, ki znajo zbežati, ko so pred smrtjo, ter zombaklji. Prvi so bedni, drugi pa zabavni, zlasti tisti, ki jim odnese nogo, nakar skakljajo proti tebi, in samomorilski, ki imajo okrog pasu bombe.
Ostalo je ubadanje z vse premalo razgibano soldatesko, ki jo tvorijo oklepljenci s tako oborožitvijo, kot jo imaš sam. Manko raznolikih sovražnikov skuša špil nadomestiti s ponavljajočimi se obračuni s phase casterji, ki znajo na pomoč v nedogled klicati sotrpine, in polšefovskimi phase commanderji, odetimi v energijske gvante. Prav tako uletijo večji ter manjši roboti, ki skušajo neposrečeno delovati kot glavarji. Oboje je dobrodošlo razgibavalo, a se prevečkrat ponovi. Najprej je en phase caster ali commander, potem dva, potem še dva, pa še eden, pa še dva, tako da si jih res že sit. Roboti so močni, čeprav neumni, in se enako ponavljajo. Največja rutina pa pride, ko sam sedeš vanje. Majhni model je itak praktično neuničljiv, z večjim, ki ima ščite, pa pregaziš vse, kar mu pride pod šmajserja. Proti koncu osemurne kampanje se mi sploh ni več dalo igrati. Tudi okolica ni spodbudna – razen favele še kanalizacija, predmestne in mestne ulice, ki jih je nezmotljivo navdihnil Half-Life 2, nakupovalno središče in betonsko-železni koridorji. Definitivno bi šlo brez okornega skakanja, ki prispeva k težaškim crkotom, ter butasto postavljenih nadaljevalnih točk, ki te silijo, da znova preigravaš neudobno dolge dele špila.

Jebeno teci!!!

Nažiganje je še najbolj posrečeno, ko se odločiš za vlogo Paxtona Fettela ali če hočeš dobiti kar največ točk. Paxton, s katerim lahko znova preigraš katerokoli nalogo ali po končanju vso kampanjo, je drugačen od Point Mana, saj izstreljuje ognjene krogle in se lahko iz svoje osnovne duhovne forme za nekaj časa prestavi v telo določenega sovražnika. Zanimiva variacija. Točke pa ti igra daje v zameno za opravljanje miniciljev, kot so 'preživi v zaklonu 60 sekund' ali 'ubij 25 sovražnikov s tem orožjem', ter za iskanje ne preveč dobro skritih tajn, kot so Almine lutke.
Multiplayer? Je, a mi pretežno ni bil všeč. Internetni co-op za dva (razdeljenega zaslona ni), ki pokriva kampanjo in misije v njej, poteka gladko ter zna biti žurerski, denimo ko Paxton nekoga drži v zraku in ga Point Man fila s kroglami. Ima pa velik minus – prelahek je, saj razvijalci niso prilagodili mobov. Na sodelovanju temelji tudi način 'fucking run' za dva do štiri ljudeke, kjer je treba ves čas ostajati pred Alminim zidom smrti, ki druščino zasleduje, vmes pa streljati sovražnike. Sotrpina, ki pade, je moč ozdraviti, nihče pa ne sme dokončno umreti. Ni slabo, a se fucking run po moji izkušnji izčrpa že po nekaj partijah. 'Soul survivor' je bled tekmovalni način, v katerem en od udeležencev postane duh, ki skuša prevzemati nadzor nad enim od treh konkurentov, ki igrajo kot vojaki, 'soul king' pa ne ravno bistvena varianta tega.
Najboljši večigralski modus je tako 'contractions', koder se sam ali v družbi do treh braniš pred valovi barab, čemur sta dodana troganje kufrov z zalogami iz nevarnega okoliša in popravljanje poškodovanih ovir med rundami. Ni za prehvalit, ampak je solidno. Dobro je, da lahko multi treniraš sam proti botom in z UP igraš co-op, slabo pa, da je iskalnik partij nepraktičen in da je igralcev na spletu malo.

Ne obtožujem te ničesar, Alma. Vem, kaj so počeli s teboj. Bivanje v kletki. Brezvestno preučevanje, kot bi bila enoceličar. 'Znanstveni' eksperimenti, ki so le druga beseda za mučenje. Za dobro mero še odvzem otrok. Je čudno, da se ti je zmešalo?
Prihajam. Daj stare plošče, Alma, mater. Naj Crveno dugme igra.

***Sneti** znova preštriha stene živo rdeče. Boji se pa ne več toliko.*

64 **spodobna nažigantska akcija ✔ vloga Paxtona z alternativnimi sposobnostmi ✔ od izpiljenega strahu je ostalo bolj malo ✖ ponavljanje sovražnikov ✖**

Day 1 Studios / Warner Interactive

Super Street Fighter 4 Arcade Edition



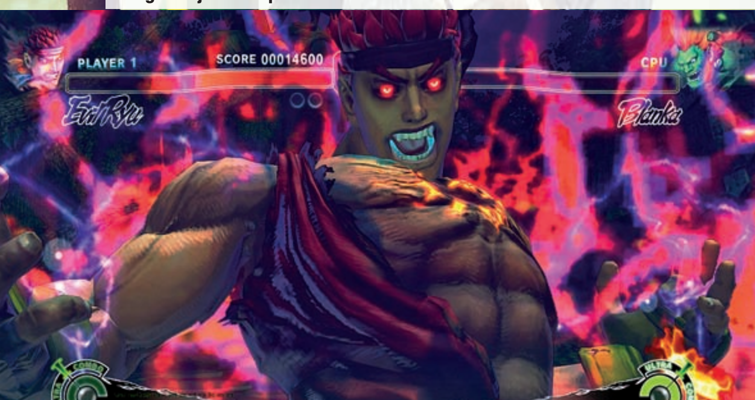
Japonski majstri menijo, da je najmočnejši Fei Long, a z njim je teže igrati kot z zoprnim Yunom. Da je slednji neuravnotežen, pravi tudi Daigo.



Tipkovnica je za nadzor nekaterih likov v redu, toda za naprednejše je nujna arkadna palica (Joker 192). Frejmrejt mora biti obvezno 60 fps!!



Konzolne Arcade Edition je moč kupiti na ploščku za 40 evrov ali kot nadgradnjo za Super SF4. Le-to ubodeš v PS Storu ali XBLA za 15 EUR.



Zlobni Ryu je spektakularen, a ne kotira visoko. Nekateri liki so z AE veliko pridobili, recimo Makoto. Šibkejši so zdaj tisti, ki lučajo projektile.

Kdor je mislil, da Street Fighter 4 ne bo deležen razširitev in popravkov, je naivnež. Po eni strani je tu želja razvijalcev, da bi najboljšo 2D-pretepačino te generacije do kraja uravnotežili in naphali. Po drugi pa je močan poslovni interes, da se ohranja svežina in se podaljšuje izkušnja. Stranke tako ne odtavajo drugam, recimo k Mortal Kombatu, in ko se bo cikel masovne privlačnosti SF4 zaključil, bosta tu že Street Fighter X Tekken in Street Fighter 3 Online.

Arcade Edition, torej. Gre za tretjo in po Capcomovih navedbah zadnjo inačico SF4, ki je luč sveta ugledala v japonskih igralnicah. Glede na Super se kiti predvsem s štirimi novimi liki in rebalansiranjem borcev. Za lastnike PS3 in xboxa 360 novinka ni tako važna kot za pecejaše, ki jih je založnik lani s Super Street Fighterjem 4 prezrl. Glede na SSF4 nadgradnja namreč ni bistvena, glede na 'vanilijin' SF4 pa kar.

Obilje izbitih zob

Z nakupom hkrati dobiš odlike SSF4 in Arcade Editiona. Prvi doda deseterico fajterjev, od tega osmerico prirejencev iz prejšnjih Pouličnih borcev (T. Hawk, Dee Jay, Cody, Guy, Ibuki, Makoto, Dudley, Adon) in dva čisto nova – rokoborca Hakana ter tekvandojko Juri. Arcade Editon prispeva še četverico. Evil Ryu je pobesnel Ryu, ki zada več poškodb in ima manj energije ... Oni je interesanten izvleček Akume ... dočim se mulca Yun in Yang iz trojke zanašata na drezalno hitrost. Skupno je preštevalcev reber poštenih devetintrideset, s tem, da so vsi odklenjeni že spočetka in v ta namen ni treba drgniti enoigralstva kot v SF4.

Občutek glede na slednjega je drugačen. Igralni sistem je sicer enak, kar pomeni eno, od strani gledano ravnino, osem smeri za usmerjanje bojevnika in tri gumbe za udarce z roko ter prav toliko za brce. Kompleksnejši gibi, imenovani specialke, ostajajo, tako kot obrambni focus in dve vrsti nadmočnih potez, ultre in superce. Energijo za prve nabiraš s kasiranjem udarcev, za druge z zadajanjem. Tudi podoba je nezmotljiva – veliki, zapretiravani liki, risankasta estetika, bliskanje, močne barve. Toda Arcade Edition je hitrejši in se manj zanaša na silovitost ulter. Prav tako je moč zaznati več poudarka na napadu.

Odlično zamišljeni borilni sistem, ki je bil v osnovnem SF4 še malo zamolkel, v SSF4 in AE zaživi ter ponudi izredno globino. To je kompetitiven špil, ki ga lahko sicer nabijaš mimogrede, a je namenjen zlasti resnemu preučevanju in tekmovalnemu udejstvovanju. O tem pričajo številni dogodki po svetu in legije tako starih kot novih ljubiteljev. Slabše mu gre pri nas, kjer ostaja na policah, a v Sloveniji smo itak pet let za kravami. Morda bo privlačna cena 30 evrov za pecejev AE kaj pomagala, čeprav dvomim.

Flowchart Yun

Špil je svetoven – manj proti umetni pameti, ki ostaja le na spodobni ravni, toda v multiplayerju caruje. Toliko spretnih prstov in hkrati taktičnega razmišljanja, kot je treba na količkaj naprednejšem nivoju pokazati tu, srečaš redkokje. Takisto gre hvaliti raznoterost in splošno privlačnost bojevnikov. Internetnost je z rangiranimi in nerangiranimi obračuni ter gladkim odvijanjem jako privlačna. V AE tolikanj bolj, ker lahko prirejaš turnirje in moštvene bitke (do osem sodelujočih se razdeli v dve ekipi) ter spremljaš posnetke bojev najljubših spletnih znalcev. Najbolj pa seka fizično druženje, kjer ni konca zafrkanciji, kibiciranju in naročanju halo pic, dočim tu ni spletnega zamika, ki bi kakorkoli motil izkušnjo.

Vendar sem na Capcom jezen, da Arcade Editiona niso do kraja premislili. Uravnotežanje likov bom zvečine pustil ob strani, kajti zelo subjektivno je reči, da je Goukenovo prestrezanje zdaj smrdljivo ali da so ga posrali, ker so nerfali Balrogovo betico. Eni nastopajoči so šibkejši kot prej, drugi močnejši, eni imajo nove poteze, drugi drugačne tajminge in podatke o frejmih. Na splošno je balansiranje v redu. Mi pa gre res na jetra žokalni Yun, ki je v spretnih rokah premočan, in upam, da mislijo avtorji urediti zadeve z naknadno zaplato. Njegov burazer Yang je le malo manjša nadloga.

Takisto avtorje karam, ker so avtomatno vsebino siloma nabili na konzolno. Liki iz AE imajo lastne animirane uvode in konce, nimajo pa razdelkov za urjenje. Vobče je pozornost do novincev kilava, saj je trening skrivnosten in ni nikakršnega pametnega tutoriala. Niso vsi kupci Japanci in dvajsetletni fani serije, hudika! Takisto ni novih ozadij in svežih arkadnih izzivov ter ni všteta kupljiva DLC-vsebina, kot so kostumi.

Iz teh razlogov dajem Arcade Editionu nižjo oceno kot Superci, ki je v Jokerju 202 prejela 90. Toda naj bo devetdesetica ali štiri pike manj, nima dosti veze. Če imaš rad pretepačine, je SSF4 AE neobhoden nakup, dasiravno si že lastiš štirico.

***Sneti** ni nasilen. Zato bo zdaj nekoga samo virtualno in risankavo pritisnil na domine.*

86 prvovrstna 2D-pretepačina izredne globine in fine estetike ✔ obilica likov ✔ nepozornost do začetnikov ✖ nespretno prilepljena avtomatna vsebina ✖ Yun ✖

Capcom



Manjši scenariji so zaradi osredotočenosti na vojsko bližje prejšnjim igram studia, a pokažejo, kako dober je ekonomski sistem, saj ga kar pogrešaš.

Tole je pregled kolonialnih osvajanj, ki je kajpakda najbolj pisan, ko smo v vlogi Velike Britanije. Kolonije spričo trgovine pomenijo veliko prednost.

Pride of Nations

Če bi podoba igrine embalaže vestno odražala videz naslovov, bi imeli na policah drugačno panoramo od današnje. Škatle Super Maria bi krasile ploščade, na Warcraftu bi imeli polnago vilinsko rit ... Pride of Nations pa bi bila v celoti odeta v številke ter razpredelnice. Naj stasiti kolonialni vojak na njej ne zmede – gre za zahtevno potezno strategijo za tiste z obilico časa in potrpežljivosti.

Na prvi vrg zrkla je podobna nedavno izdani, takenako Paradoxovi igri Victoria 2 (J210, 78), saj se tiče istega poznokolonialnega obdobja na karti vsega sveta. Zdaj konkretno od 1850 do 1920. Vendar gre za drugačno reč, ki ne uporablja pogona ostalih novejših iger tega založnika, saj so jo ustvarili pri Paradox France. Se pravi pri firmi, ki se je do decembra predlani imenovala AGEOD. Ja, prav tisti AGEOD, ki je napravil denimo solidni American Civil War.

Tabele, tabele

Pride of Nations kot prejšnje AGEODove igre bazira na poteznem sistemu WEGO. V njem vsi sodelujoči najprej odredijo povelja, čemur sledi faza razrešitve, ko špil izpelje komande vseh naenkrat. Sleherni korak predstavlja petnajst dni realnega časa, zatorej velika kampanja od 1850 do 1920 traja 1680 potez. Uf. A če so bili doslejšnji naslovi tega studia usmerjeni močno vojaško, je PoN upravljanje celotne države. In to kakšno! Osnova ekonomije je trg, na katerem poteka menjava več kot tridesetih osnovnih surovin, ki jih tovarne nato predelujejo v še nekajkrat toliko raznih dobrin. Naš gospodarski hokuspokus vsebuje gradnjo tovarn in nadzor preprodaje, ki poteka prek kopice bolj ali manj preglednih razpredelnic ter menijev, med katerimi se bodo najbolje znašli tisti z deset-ko na izpitu iz statistike. Prijaznost prikaza močno niha od enega okenca do drugega, kot bi vmesnik za mednarodni trg oblikovala druga oseba kot tistega za prikaz zalog. Tudi berljivost tabel je slaba. To žal malo zakrije dejstvo, da gre za čisto eleganten pristop z lepim ravnotežjem med samodejnim delovanjem in našimi vskoki.

Diplomacija poleg klasičnih zavezništev in napovedi vojn pozna kupček zanimivih trikov. Trenja in tekmovalnost kolonialne dobe so ponazorjeni z množico posegov diplomatov in vojakov. To botruje dinamičnemu dogajanju, kjer si je treba res aktivno prizadevati za pridobitev nerazdeljenih ozemelj.

Ko se miroljubne opcije iztrošijo, nastopi proslavljeni AGEODov bojni sistem iz prejšnjih naslovov. To pomeni poglobljeno sestavo armad s poveljniško strukturo in enotami, na katere vpliva nad dvajset dejavnikov, kot so vreme in utrujenost. Število njihovih možnih posebnih sposobnosti, kot je 'odpornost na bočne manevre', pa presega sto.

Čakanje, čakanje

Pride of Nations zahteva zvrhano mero privajanja in ni za tiste, ki prakticirajo dvajsetminutne igralne seanse. Uvajanje je borno in ne zadošča za predstavitev podrobnosti, ki imajo tu resen vpliv na igranje. A z nekaj potrpljenja ob nepreglednih grafikonih igra steče, dogajanja pa ne prekinjajo slaboumnosti umetne pameti ali neprenehno tečnobno potrjevanje ukazov.

Uspeh je močno povezan s tem, koliko časa namenimo pedantnemu prirejanju trgovskih in diplomatskih ukrepov. Da ni dolgcajt, poskrbi zanimiv prijem s tako imenovanimi krizami. Med večjimi državami nenehno samodejno prihaja do obmejnih incidentov. Te je moč, če je interes, razviti v večje spore in celo vojne ali jih ublažiti in pomesti pod preprogo. Luštna reč. Poleg velike kampanje so tu štirje omejeni scenariji, kot je burska vojna 1899, ki imajo spričo usmerjenosti v vojaško udejstvovanje omejen smisel. Najeda tudi, da lahko igramo samo z osmimi večjimi silami: Avstrijo, Prusijo, Veliko Britanijo, Francijo, Rusijo, Piemontom, Japonsko in ZDA. Z nekaj hekanja so dosegljive vse ostale močne države, a zanje ni zgodovinskih dogodkov, ki močno uokvirjajo dogajanje. Vestnosti so drugače namenili nemalo pozornosti, saj so osebe, predvsem statistike generalov, podrobno obdelane. Večigralstvo pa uporablja ostareli pristop pošiljanja potez z nasprotnikom po e-pošti.

Glavna težava Pride of Nations niti niso nekateri okorni meniji, marveč počasnost. Sleherni korak mašina preračunava najmanj dve minuti, zato greste vmes lahko počet kaj drugega, na primer štrikat puloverje. V vsej kampanji samo za mletje umetne inteligence porabimo okrog šestdeset ur, kar zadošča za več puloverjev. Pride of Nations je zato igra za dolge zimske večere. Ampak takrat luštno pogreje, s kvačkanjem ali brez. In za povrh v spletni štacuni Gamersgate.com košta zgolj dvajset evrov.

Vsaka država sloni na pedantni aministraciji, pravi Aggressor in se zakoplje med številke.

79 **globina ✔ aktivna diplomacija in trgovanje ✔ prepričljivo dogajanje ✔ fajn vojskovanje ✔ nizka cena ✔ počasnost ✖ okoren vmesnik ✖ švoh vodič ✖ hrošči ✖**

Paradox Interactive



Notranjepolitično dogajanje v temle oknu pozna osnovno nastavljanje denimo volilne pravice in načina nabora vojske. Ključno je zadovoljstvo ljudi.

Prva stvar, ki naj jo zaobvlada začetnik? Piljenje optimalnega prikaza na karti, kjer si še posebej naštimajte pokazatelje vseh surovin in tovarn.

Anjali v ognjeni obliki pokaže prav konkretne obline, zlasti ko jih združi z nadvse gimnastičnimi napadi. Doslej se obnje ni spotaknil še noben dušebrižnik.

Dungeon Siege 3

Poznate neprijetni občutek, ko se se ti pričakovanja izjalovijo? Ko ves vesel trgaš ovitek z darila, nakar namesto želenega dobiš nekaj na prvi pogled popolnoma brezveznega? In bi rad vse skupaj zabrisal stran, a zaradi vrtajočih pogledov požreš nelagodje in se lepo zahvališ? Nakar po nekaj dneh ali tednih ugotoviš, da morda pa podarjena reč ni čisto zanič? Točno to je Dungeon Siege 3.

Poglavarji, ki čakajo na koncu vsakega kvesta, so vizualno raznoliki, kak izziv pa niso. Najbolje je uporabljati staro partizansko taktiko udri in beži, pozdravi se, ponovi.

Kje je moja diablovščina?

Obleganje temnic so pred desetimi leti spočeli Gas Powered Games in napravili spodobno diablovščino. Posebej smo bili navdušeni nad druščino, sprotnim nalaganjem in idejo, da si poklica ne izbereš, marveč ga natreniraš z rabo. Podobno je bilo z nadaljevanjem, le da je to še bolj gradilo na štoriji in nam dalo bolje spoznati zgodovino dežele Ehb. In zdaj pride tretji del, ki od začrtanega ne bi mogel bolj odstopati.
Da se razumemo, še vedno gre za akcijsko igranje domišljijskih vlog iz pogleda od zgoraj. Vendar ima Dungeon Siege 3 tehnično več skupnega z Avencastom in Knights of the Old Republic kot s tistim, kar ponavadi ljudje pojmujemo z izrazom akcijski frp, torej s klonom Diabla, kakršen je recimo Torchlight. O ja, nekaj stvari je ostalo, da te spomnijo na korenine žanra – velike količine naključno padajočih zakladov, ki jih puščajo množice nasprotnikov, lov za vse boljšo opremo in splošna linearnost dogajanja. Toda, prvič, boj je naprednejši, saj moraš med napadanjem tudi blokirati in se izmikati. In drugič, kvesti niso le pobijalske narave, temveč se moraš z drugimi liki pogovarjati ter od njih dobiti stranske naloge. Še več, vsake toliko si postavljen pred odločitev, ki zna bistveno vplivati na dogodke v prihodnosti. Če torej pričakuješ le radovoljno akcijsko klikanje, ne bodi presenečen, ker je tale obed dodatno začinjen.

Junaki iz škatlice

Na začetku izbiraš samo med štirimi vnaprej pripravljenimi junaki. Lucas je klasičen vojščak, ki prisega na meč in bodalo, Katarina obožuje pištole in muškete, Reinhart je bojni coprnik in naposled je tu sveta bojevnica Anjali, ki mlati s palico in se zna spremeniti v utelešeni ogenj. Vsak pozna dva bojevalna načina. Prvi je močnejši in počasnejši, drugi hiter, a šibkejši. Lucas bo recimo v prvem načinu vihtel težak dvoročni meč, v drugem pa lažjega enoročnega ter ščit. Hitro se priučiš, v kakšni situaciji je uporaben en ali drugi, med njima pa lahko s pritiskom na tipko preklopiš kadarkoli.
Izbranca spočetka gledaš od zgoraj in ga vodiš z desnim miškinim gumbom. Pogleda ne moreš poljubno približevati, ampak le preklapljaš med ptičjim in takim bolj izza hrbta. Kamero lahko vrtiš, toda ko uletiš v prvi resen spopad, te capini po hitrem postopku pokončajo. Šele potem odkriješ, da blokiranje in izmikanje sodita v osnovo početja, zato vodenje hitro prestaviš na tipkovnico. Še raje na igralni plošček. Izdelku se pozna, da so ga istočasno kot za PC naredili za xbox 360 in PS3 ter da računalniške nadzorne sheme niso dobro premislili. Posebej te zna pri igranju z miško razkuriti samodejno določanje tarč. Ko nameriš na nasprotnika, klik na drugega namreč ne pomaga – treba je zbežati in naciljati na novo. Da je nadzor na peceju kilav, Obsidian priznavajo in so že dali ven popravek, ki celo omogoča nastavljanje gumbov. A si vseeno zaslužijo eno po prstih.
Vodenje z džojpedom popravi vtis, sploh kar se tiče izmikanja napadom, ki hitro postane podzavestno. A borilni sistem si vseeno zasluži kritiko. Ponuditi bi morali širši nabor običajnih potez in povezovanje v kombinacije. Ne le, da dvigneš orožje v blok oziroma se izmakneš iz gneče, nakar udariš nazaj z eno od specialk ali besno mlatiš po gumbu za napad.
Ker je bojevalni sistem širši kot v običajni klikavščini, igra pozna več aktivnih veščin oziroma coprnij. Vsak lik jih ima na voljo devet: tri začetniške, tri napredne in tri mojstrske. Po eno za prvi bojni položaj in eno za drugega ter še eno obrambno. Ofenzivne segajo od posebnih udarcev, kot sta Anjalin salto in Katarinino rafalno streljanje, do urokov, ki povečajo število kritičnih udarcev, oslabijo nasprotnike, prikličejo živalske pomočnike ali delajo masovno škodo. Napadalna magija porablja fokus, ki ga obnavljaš z uspešnimi običajnimi napadi. Defenzivni uroki pa so namenjeni predvsem zdravljenju, saj čarobnih napojev ni, čeprav znajo tudi ojačati oklep ali vračati škodo, odvisno od lika.



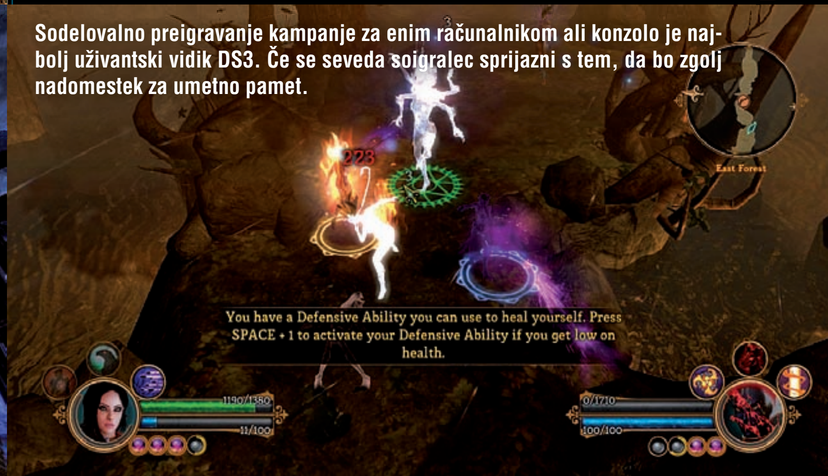
Bolj komplicirano postane, ko občasno igra zapre poti za pobeg. Takrat postaneš mojster prevalov in računaš, da bo šefa vsaj malo zamotil kompanjon.



Inventar je za računalniško igro nenavaden, a se ga hitro privadiš. Najpomembnejše statistike in njihove spremembe itak vidiš, ostalo je podporno.



Za prvikratno preigravanje je priporočljivo vzeti katerikoli lik razen Anjali. Ne zato, ker bi bila slaba, nasprotno. Je namreč najboljša spremljevalka in še prva se ti pridruži.



Sodelovalno preigravanje kampanje za enim računalnikom ali konzolo je najbolj uživantski vidik DS3. Če se seveda soigralec sprijazni s tem, da bo zgolj nadomestek za umetno pamet.

V boj za staro pravdo!

Kljub temu, da je boj akcijski, je vsaj toliko kot od tvoje spretnosti odvisen od številk. Toda četudi imajo liki zajeten seznam statistik, na njihov razvoj nimamo velikega vpliva. Po zgledu japonskih frpjk se namreč ob dosegu nove izkustvene stopnje osnovne dvignejo samodejno, nekaj skromnega dodatka jim pribijemo le z vlaganjem točk v talente in veščine.

Pri slednjih so ohranili zaščitni znak serije: z redno rabo lahko veščino izmojstruješ, kar jo znatno okrepi. So pa zahteve tako visoke, da boš mojstrstvo dosegel samo v eni, morda dveh. Paziti velja tudi pri vlaganju v talente. Vsak lik jih ima deset in dajejo na pogled majhne bonuse k veščinam, zdravljenju, kritičnim udarcem ... V praksi se izkaže, da imajo kar precejšen učinek, sploh, ko so nadgrajeni do konca. Se pa najde kak neuporaben, recimo Lucasov popust pri trgovcih. Denarja ti namreč ne manjka, oprema, ki jo ponujajo, pa ni ravno za dol past.

Preostanek bojne pripravljenosti je odvisen od opreme. Tukaj špil ni nič izbirčen in nič čudnega ni, če imaš škornje, ki ti jako povečajo napad, ter puško, ki dobro blokira. Poleg primarnih statistik (zdravje, gibčnost, škoda na sekundo, oklep ...) imaš kak ducat sekundarnih, ki neposredno vplivajo na to, kako destruktiven si oziroma kako dobro se braniš. Praktično vsaka cunja ali prstan ti lahko doda elementarno škodo in močnejše kritične udarce, zmanjša potreben fokus za izvedbo čarovnije in podobno.

Toda v končni fazi se na to ne oziraš kaj dosti, saj v glavnem gledaš na povprečno škodo. Nasprotnikov, ki bi bili posebej odporni ali občutljivi na določene napade, itak ni dosti. Zato hitro pustiš vnemar draga orožja, ki imajo močno poudarjeno eno statistiko in šibko drugo, ter raje nosiš povprečne, a bolje zaokrožene cepanice. O res dobrih redkih ali celo unikatnih predmetih lahko samo sanjaš. Takenako ni nobenih kompletov.

Takisto ni pester nabor sovražnikov. Večino tvorijo vojaki glavne antagonistke Jeyne Kassynder, podkrepljeni z goblini in kiklopi, pokolješ pa še nekaj lokalne favne, domorodcev, coprnic in okostnjakov. Ter nekaj deset robotov, ki so notri ravno toliko, da ne pozabiš, kako je svet Dunegeon Siega v resnici srednjeveški steampunk. Vsak kvest ima svojega šefa, ki ga prepoznaš po izrisani življenjski črti na ekranu, a zanj ne potrebuješ nobenih posebnih prijemov. Šele proti koncu ratajo župani malo bolj zajebani, čeprav samo na račun težkih udarcev in močnega oklepa.

Moja uboga druščina

Močna stran serije Dungeon Siege so bili vedno kompanjoni, zato se v trojki glede tega počutiš opeharjenega. Tvojemu izbrancu se namreč pridruži le ostala trojica likov. Kar je še huje, skupaj s tabo se pretepa samo eden. Nad njim v boju nimaš nikakršnega nadzora, jih pa, tako kot v Mass Effectu, oborožiš do zob in jim določaš veščine ter talente, s čimer na njihovo učinkovitost vplivaš vsaj posredno. Ostalo delajo po svoji glavi, ki niti ni pretirano neumna. Znajo se pravočasno zdraviti in če jo v boju skupiš, te ponavadi pravočasno oživijo. Se mi je pa zgodilo, da je srborita Anjali sama pokončala šefa in me šele potem blagovolila dvigniti od mrtvih.

Takenako znajo tovariši med potikanjem po temnicah prijaviti kako pametno in tenkočutno poslušajo tvoje pogovore z drugimi liki. Če se z izrečenim strinjajo, si pridobiš njihovo zaupanje, kar se izkaže v majhnem bonusu k tvojim statistikam. Podobnih bonusov je še več in spadajo v rubriko zaslug. Pridobiš si jih z uspešno opravljenimi stranskimi kvesti in drobnarijami, recimo če v revni vasici odkloniš vse nagrade za rešene naloge, uganeš geslo za zaklenjena vrata in podobno. Tovrstne nagradice pridodajo k vzdušju.

Kaj pa večigralstvo? Znova so občutki mešani. Super je, da DS3 poleg internetnega pozna sodelovalni način na enem računalniku, kjer lahko kadarkoli le s pritiskom na gumb na joypadu vlogo drugega kompanjona prevzame prijatelj. Zaslon pri tem ni razdeljen, marveč si ga delita. Ampak malo manj super je huda omejitev sotrpinovega početja. Premikanje ekrana, dialoge in praktično vse ostalo namreč izvaja prvi, 'glavni' igralec. Sodelovalni način po spletu je ne odnese dosti bolje. Že res, da lahko tam skupaj igrajo štirje in moreš v javno partijo uleteti kadarkoli, če je prostor. Toda špil spet postavlja čudne zahteve: liki morajo biti različni, vsi štirje se drenjajo na istem zaslonu, ki ga nadzira stvaritelj, in povrhu vse izkušnje ter oprema, ki bi jih pridobil, izginejo, ko se tamanjenje zaključi. Opreme v multiju ne pade nič kaj več kot v soliranju, zato se kot soigralec počutiš precej gol in bos. Lahko pa glasuješ, katero možnost v dialogu bo bleknil glavni lik. Res carsko.

V vsakem primeru so soigralci gostitelju le začasni priveski in upravičeno se vprašaš, zakaj bi sploh igral v mnogo. Okej, tu je druženje, česa več pa špil ne ponuja. Nobenih namenskih kart in izzivov, kaj šele boja igralca proti igralcu. Samo pomoč v kampanji in topel občutek, da je zaradi tebe nekomu laže.

Je res vse zanič?

Ah, ne. Dungeon Siege 3 je še vedno v redu frp s solidno zgodbovno podlago, ki ti z dobrimi petnajstimi do dvajsetimi urami na nek rutinirano okej način zapolni par večerov. Nenazadnje ga lahko preigraš še s preostalimi tremi liki in spoznaš zgodbo z njihove strani. Ne razlikuje se bistveno, a na določenih mestih se lahko odločiš za drugo možnost in vidiš, kakšne so njene posledice. Tega smo v Obsidianovih igrah že vajeni. Žal pa smo vajeni tudi tega, da nam postrežejo s kupom čudnih odločitev ter hrošči. In, seveda, vsi smo pričakovali diablovščino, dobili pa nekaj tretjega.

***Quattro** se zaobljubi, da bo Obsidianovcem pošteno navil ušesa, ko jih vidi. Ker so smotani!*

68

tepež, ki ni samo klikanje ✔ kvesti, ki niso samo pobijanje ✔ sodelovalni način na enem računalniku ✔ solidna zgodba ✔ premalo bojnih potez, različnih sovragov in zanimivih šefov ✖ samo en aktiven spremljevalec ✖ problematičen nadzor s tipkovnico in mišjo ✖ večigralstvo nima nekega smisla ✖

Obsidian / Square Enix


V 'game modu' ti A-10C označi sovražnike in ti prihrani ubadanje z detajli. A igra ni nikdar arkada. Preštudirati moraš tako priročnik kot DCSwiki.com.


Poškodbeni model v akciji. Avtorji so se potrudili in dobrih 40 evrov (60 $), kolikor dolpotegna verzija stane na Digitalcombatsimulator.com, ni veliko.

DCS: A-10C Warthog

Sneti gre v letalsko šolo. Učiteljica ima prašičji fris in je posuta z bradavicami, a mu je všeč.

88 ultimativna predanost realizmu ✔ kompletnost paketa ✔ skrb za učenja željne ✔ izvedba na nivoju ✔ ni dinamične kampanje ✖ umetna pamet zna kvačkati ✖

Eagle Dynamics


Tudi ponoči letiš, kar je vznemirljivo pri skupnem opravljanju nalog v večigralstvu. Le-to žal še ni združljivo s helikopterskim DCS: Black Sharkom.


Vestno prenešena pilotska kabina s klikabilnimi pretikali kar kriči, da je to izdelek za predane. Je treba sploh reči, da brez dobre analogne palice ne gre?

Moj JTAG je M1043 HMMWV. Kontaktiram ga na frekvenci 30 MHz, da mi obarva tarče. Sem še dvajset klikov od tarčnega območja s pol ducata ZU-23 na uralih 375, ki jih spremljajo T-55 in v zraku SU-25. V osje gnezdo dregava s soletalcem in sva kar malo živčna, čeprav sediva v 'letečih tankih' A-10C.

Čas za akcijo. Pretaknem MA in vklopim AAQ-28. Najprej bom užgal z mavericki, v modusu CCRP za večjo natančnost. Na levem MFCDju pritisnem MAV in postavim namerilni križec nad tarčo. Označim jo s TMS UP, preverim merilno črto, dvignem nos, sprožim. Kamera v maverickovi glavi na desnem MFCDju kaže let. Še malo ... uspeh.

Zasveti se RWR – nekdo me jemlje na muho. Nizko leteč, da me ne zaloti suhoj, iščem in najdem. Na robu gozda stoji zeus. Obrnem nos vanj, držim višino in čakam na svoj trenutek. Curek rumenih pik iz njegovih cevi me opozori, da tvegam, a bo, kar bo. Čakam, potrpežljivo. Trenutek je pravi. Užgem z GAU-8 in kabino napolni zvesto regljanje. Slap krogel z osiromašenim uranom zadene protiletalsko baterijo in jo spremeni v švicarski sir.

Staknil sem nekaj lukenj, a ni hudega, kajti frčeči merjasec je žilav. Signaliziram kolegu za vrnitev v bazo. Hladno pivo bo pasalo.

Ježa na vepru

Če si takoj razumel polovico uvoda, so ti hardcore vojaške simulacije letenja domačne. A tudi ti boš moral vložiti ruzak truda v novi del serije Digital Combat Simulator, kjer sedeš v ameriško letalo A-10C thunderbolt II. Ker o dotičnem govori vedež v tej številki, se mi ni treba razpisati. Na hitrico vedi, da gre za do zob oborožen in oklepljen jurišni bombnik, ki je namenjen zlasti uničevanju talnih ciljev.

Zato v tej ruski simulaciji ne pričakuj dosti napetih dogfightov, marveč nemalo obračunov s protizračnimi baterijami, radarji, tanki in podobnim. Kar pa ne pomeni, da ni vznemirljiva. Občutek, ko zapleten v frontalni juriš sovražnih sil na tvoje položaje letiš petdeset metrov nad tlemi in vate silijo tako krogle kot rakete, stiska jajca kot malokaj v digitalni zabavi.

Predvsem zato, ker moraš v vsak manever vložiti toliko truda. Šur, saj do neke mere se A-10C igra lahkotno. Moč je vključiti neranljivost in označbe ciljev na tleh, popreprostiti avioniko in orožja ter s procedurami opraviti na brzaka. A Warthog je namenjen zagrizenim sobnim pilotom in ga zanima natančno oponašanje boja v najbolj zajebanem avionu čezlužnega letalstva.

Finta pomagal ni v tem, da si izkušnjo olajšaš, marveč, da se je sproti priučiš. S samodejne komunikacije s talnimi enotami preideš na tako, kjer podatke vneseš ročno. Z neranljivosti greš na polni poškodbeni model, kjer more odpovedati čuda stvari, motorje zajamejo plameni in odpadejo ti krila. Završeš štart v zraku, saj je bolj kul lastni vzlet, in naposled pred poletom izvajaš večminutno vklapljanje sistemov. V perfektni kabini z ducati pretikal, ki jih je moč žokati z miško, se začneš počutiti kot doma. Listaš po PDFju priročnika s 670 stranmi, čekiraš forume, gledaš prezentacije navdušencev. Pomagajo ti solidne trenažne misije in manko tečnih hroščev. Skratka, učiš se.

Čemu trud? Niso igre namenjene zabavi, pobegu? Če razmišljaš na tak način, DCS: A-10C ni zate, saj daleč bolj čisla pot kot cilj. Gotovo je fino, ko razturiš sovražnike in se vrneš domov. A ponos je v tem, kako si to storil, kajti zadeva je pošastno realistična in kompleksna.

Ni, da ni

Ter obsežna. Ne le, da ima solidno kampanjo z devetnajstimi zanimivimi misijami, katerih pogoji segajo od klasičnega uničevanja prek posredovanja na različnih koncih do fentanja ladijskih ciljev ter plesa z zračnimi nasprotniki. Tu so še jerbas posamičnih nalog in borilno ter sodelovalno spletno večigralstvo za dvaintrideset ljudi. Pa generator hitrih odprav, mogočen urejevalnik, s katerim izdeluješ tako misije kot kampanje, enciklopedija in predana podpora založnika ter skupnosti, ki je že ustvarila kupe vsebin. Hočeš še? Ni problema – dobra grafika z veliko nastavitvami in nesramno podrobnimi 3D-modeli strojev, realnosti zvest zvok, prizorišča od Rusije prek ZDA do Izraela, spremenljivi vremenski pogoji, letenje ponoči, podpora več monitorjem. Daleč smo prišli od časov A-10 Cube.

Tečen sem lahko samo glede umetne pameti, ki je pretežno sposobna, a se zna obnašati robotsko in ima včasih čudne popadke (zlasti tvoji wingmani, ki so nagnjeni k suicidnosti), in nedinamične kampanje. Čeprav se pogoji nalog v njej naključno spreminjajo, Warthog nima celostnega bojišča, na katerega bi izidi nalog vplivali sproti. A to je vse, kar očitam temu ambicioznemu, filigransko podrobnemu izdelku, ki ti bo brž vtepel v glavo, kaj so MFCD, TGP in RWR. Naučil se boš – ali strmoglavo umrl.

Zreli Simčki

Izid Generations, četrtega dodatka za The Sims 3, Aggressor izrabi za to, da spet oriše osnovne elemente najuspešnejšega pecejaškega ne-mmorpgja.

Predlansko poletje sem tretji izdaji Simčkov (J191, 86) napovedal lepo prihodnost. Prerokba ni bila kdovekako tvegana, saj je šlo za lušten izdelek, ki je gradil na tradiciji franšize, katere megalomanski uspeh še danes marsikoga bega. Sims 3 so v prvem tednu po izidu začetkom junija 2009 prodali v 1,4 milijona izvodih. Prodaja je v četrtletju zrasla na 3,7 milijona, konec dvatisočdevetega na 4,6, potem pa si nihče več ni upal šteti, saj reč ni in ni hotela s prodajnih lestvic. Menili so, da bo nemara odšla, če jo pustijo na miru. No, ni. Tudi z Jokerjeve lestvine ne.

Naj bo življenje!

Ironično je, da je tako uspel špil, v katerem ne sekiramo orkov in ne luknjamo teroristov, marveč se trudimo posnemati vsakdanje življenje. Naši liki v malih predmestjih so običajni ljudje, ki morajo zjutraj na šiht in se jim med kuhanjem jutranje kave dete podela v plenice. Bitjeca, ki jih s klikanjem usmerjamo skozi življenje, občutijo osnovne (prehrana) ter malo manj osnovne (zavzemanje sveta) potrebe, ki jih moramo zadovoljiti, sicer se nesrečna zdruznejo vase in poginejo od lakote. Nakar gredo kot duhovi prirejat piknike na pokopališču.

Nadziramo eno gospodinjstvo, ki lahko vsebuje člane iz vseh življenjskih obdobij in skozi igro dobiva nove. Osebe moremo izbrati iz prepripravljenih ali pa jih ustvarimo iz ničle, vključno z značajem. Prav od slednjega je odvisno njihovo odzivanje. Z nekom, ki ob pogledu na miš napravi črto na drugo stran vasi, bomo težko detektiv, z nerodo ne plesalec. A navzlic temu imamo zvrhano mero svobode, da virtualno osebnost peljemo v najrazličnejše smeri. To počnemo na dva načina: z odbiranjem poklicev in spretnosti ter komunikacijo z drugimi meščani, med katerimi si nabiramo prijatelje.

Veščine so temelj za čimboljše zadovoljevanje potreb in ravno The Sims 3 ta element močno poudarijo, s čimer imajo od vseh iger v seriji najbolj frpjski pridih. Črtice lično odmerjajo raven naših sposobnosti, kot sta kuhanje in logično mišljenje. S tem pridejo karierni uspehi in posebne nagrade, na primer jekleni mehur, zaradi katerega liku ni treba več na stranišče. Takšno napredovanje je pol smisla igranja. Konzolna inačica (J209, 80) dogajanje še poenostavi z božjimi karmičnimi posegi, s katerimi lahko rešimo oziroma še bolj zakompliciramo zanimive situacije.

To se veže na drugo poglavitno privlačnost franšize: voajersko opazovanje bitij, ko jih izpostavljamo hecnostim. Ukažite enemu od zakoncev, naj gre na zabavi osvajat največjo grdavšo, in opazujte reakcijo družice. Smeha polna skleda. Animacije so lahkotne in komične, najdemo pa jih vsepovsod, tako ob umivanju zob kot padanju pri teku na trenažerju.

Generacijski prepad

Electronic Arts je s Simsi zmojstril serijsko dodajanje vsebine, ki je cenovno še na meji smiselnega, zna pa iti tudi malo čez. Samo za trojko obstajajo štiri večje razširitve, ki prinesejo nove igralne elemente, in štirje paketi predmetovja, kot so avteki in pohištvo. Z dodatki smo dobili pustolovščine v tujini (World Adventures), posebne poklice (Ambitions) ter vampirje in nočno življenje (Late Night). Zdaj je tu še Generations, po ceni 30 evrov.

Ta prekine s prakso prejšnjih treh, saj ne vsebuje tematskih novitet. Namesto tega ozalјša vsa življenjska obdobja navideznih prebivalcev, najbolj v mladih letih. Otroci dobijo nova igrala za na vrt in hiško na drevesu, najbolj odpuljen pa je navidezni prijatelj, ki ga lahko vidi samo otrok, ko ga imamo označenega. Navidezni navideznež je hkrati uporaben, saj zna namesto nas pospraviti sobo, žal pa ne more nikogar zaščitati. Ko otročaj odraste, lahko njegovo dušo v zmesi vudujskega rituala in šolske domače naloge za kemijo prenese v igračo.

Še več vsebine je namenjene najstnikom – toliko, da so od nje vsi zmešani. Mlade zdaj daje precej hujša puberteta kot prej in so neprenehoma sitni za popizdit. Predvsem pa so zelo nagajivi in, glej no glej, igra sedaj na ta rovaš pozna ogromno trikov in ukan, kot so puščanje lažnih sporočil na tujih mobitelih, nastavljanje paste za čevlje v kolodont ter dretje OSVOBODIMO FILOFAKS. To zadnje sem si izmislil.

Odrasli imajo predvsem dve novosti: slikanje za v album in večji izziv v prešuštništvu. Fotoaparat prestavi v prvoosebno perspektivo, iz katere se lahko pomikaš po hiši, in nenadoma se vprašaš, zakaj tega ni bilo že prej. Fotke se da kajpak takoj vreči na Facebook in Twitter. Skoki čez plot oziroma nasploh naše smukanje okrog nasprotnega spola se nas zdaj drži mnogo bolj, kot bi si želeli, in slovesa se je težko otresti, ker so čenče neprizanesljive.

Ko takole naštevam, se vsebine v Generations kar nabere. Glavni problem je, da naslov košta 30 evrov, in med igranjem se večkrat vprašaš, ali je tega vreden. Četudi verjamem, da je šlo vanj veliko dela, so imele ostale razširitve otipljivejše novosti. Dobiš pa tudi občutek, da bi moralo biti vse to že v originalu. Nedvomno vsaj puberteta. Generations je zato izdelek, ki je vsebinsko primeren za začetnike, a bodo njegovo ceno brzda zmogli prebaviti le največji privrženci igre. Kot, hm, že vse prejšnje.



Hiške na drevesih so zaključeni objekti in jih ne moremo postavljati po delih, kot sicer gradimo bivališča. Otročad tamkaj prireja čajanke, lahko tudi z namišljenim prijateljem. Beseda o slednjem: da ga otrok dobi, mora imeti ob nastanku sveta nujno v inventarju posebno lutko in se z njo ves čas igrati.

Najstniško obdobje se konča z maturantskim plesom, ki pa izpade klavrno, saj v javne stavbe še vedno ne moremo vstopiti. Dogajanje spremljamo do vrat, sliko o nadaljevanju pa si ustvarimo le na podlagi sporočilc. S poročno proslavo teh problemov ni, saj jo priredimo kar na domačem dvorišču.

BACK TO THE FUTURE: OUTATIME

Pol leta je okoli in zima se je prevesila v poletje. Potem ko smo vsak mesec na kratko obujali spomine na osemdeseta, se časovna rajža zdaj izteka. Back to the Future se je izkazal za nov mejnik epizodnega pustolovstva, saj so se Telltale koncepta lotili na drugačen način. Zamislili so si ga bolj filmsko, s številnimi pogovori. Ti zgodbo poglabljajo in ji dajejo sočnost. Še en element so kinematografski kadri, ki se hitro menjavajo. In nenazadnje je temeljnega pomena, da je v ospredju zgodba. Uganke so le ščepec interaktivnosti, da igralec ni brez dela. Zaradi tega to niso avanture za zadrte staroselce, temveč za novo generacijo. Pri njih ne potrebuješ nadnaravnega potrpljenja, koristi pa odprto srce, saj se zlasti pri razvoju likov spustijo v skoraj boleče podrobnosti.



● Pustolovska serija je spočetka na skejtanje kar pozabila, čeprav je to bistven del filmske dediščine. Ob koncu smo le prišli na svoj račun.

Naštetim kriterijem ustreza tudi peti, zaključni del Outatime. Na grbi ima kar obsežno nalogo, ko mora povezati vso kronološko godljo za nazaj in za naprej. Vendar se ne osredotoči na en klobčič, temveč jih večopravilno meša več. Ko Doca muči slaba vest zaradi Edne, ima Marty polne roke dela tako z umnikovo staro kot mlado različico. Osrednje dogajališče je sejem znanosti leta 1931. Tu je v šolski dvorani postavljen lušten kup stojnic z naivnimi, prafuturističnimi izumi. Martyju moraš pomagati v labirintu stanovanja bodočnosti, pokukati v batiskaf in se spoznati s čari 'sodobnega' telefoniranja. Vse se vrti okrog ponorele Edne in njenega vpliva na časovno premico, kjer kar noče biti konec preobratov. V večerni svetlobi ameriškega podeželja ugotoviš, da si se zapletel v globoko študijo problematičnega uma.
Skakanja med časi je tokrat obilo, žal pa ni vse najbolj kohezivno. Vse do konca imaš občutek, da se zgodba najraje kar ne bi zaključila. Ker bezlja v nedogled, je s štirimi urami to bržkone najdaljši del v nizu.



● Le kdo je stric v avtomobilu? Postaranih in pomlajenih znancev je v Outatime ničkoliko. Tale ima poleg tega še prav poseben glas, ki smo ga veseli.

Ni pa nujno najbolj domiseln, saj si od predhodnikov sposodi marsikatero idejo. Spet si denimo primoran v obujanje potlačenih spominov in v vratolomno telovadbo ob drvečem vozilu. Zaradi časovnih mutilacij imaš tokrat opravka kar z dvema deloreanoma.
Nasploh je luksuza in blišča največ v nizu. Posebej lep element je zvezdniški obisk Michaela J. Foxa, ki je v filmih igral Martyja in zaradi Parkinsonove bolezni ni mogel prevzeti glasovne vloge za igro. Je pa zdaj lepo ozvočil nekaj stranskih likov. Osrednjemu Martyju glasilke sicer še vedno posoja nadarjen posnemovalec AJ LoCascio.
Kakovostna izvedba iger vsekakor počasti staro filmsko slavo. Kdor zna ceniti tak skok v preteklost in mu ni toliko do možganskih orehov, se je imel zadnjih šest mesecev dokaj fino. Če se serije še nisi pritaknil, a se v zgornjem opisu prepoznaš, ji daj priložnost. ***Navi***

Telltale Games ● 25 $ za vso serijo

BIOSHOCK 2: MINERVA'S DEN

Glede na močno medijsko prisotnost Bioshocka Infinite, ki nas bo prihodnje leto popeljal v mično metropolo pod oblaki, je marsikdo pozabil, da so Ken Levine in sodelavci iz 2K Games pecejašem ostali dolžni Minerva's Den, dodatek za Bioshock 2 (Joker 200, 80). Tega so že lani poleti obelodanili za PS3 in xbox 360, verzijo za podmizne kalkulatorje pa najprej odpovedali, nakar so se zaradi jamranja fanov premislili. Splačalo se je čakati!
Minervin brlog se odvija vzporedno z dogodki iz dvojke, a v ločenem novem okolju. To je informacijski center, kjer domuje Mislec – veleračunalnik, ki nadzoruje večino za življenje ključnih sistemov podvodnega mesta Rapture. (Če ste se spraševali, kako je iznakaženim prebivalcem propadajočega okolja že v enici uspelo preživeti deset let, zdaj veste.) Svež je tudi protagonist, in sicer v težak skafander odeti prvoserijski Očka, ki se tokrat kiti z nazivom Sigma.



● Sigma je spočetka nebogljen, saj štarta z nule, brez orožij in moči, kot so električne strele. S posnetimi položaji iz Bioshocka 2 si ne moremo pomagati.

Tako kot v Bioshocku 1 & 2 nam tudi tu spočetka ni nič jasno, vendar špil kmalu odmakne zastor in nas seznani z obema ključnima likoma ter njunima osebnostima in motivi.. Se pravi z dobrohotnim Charlesom Miltonom Porterjem, idejnim očetom 'Thinkerja' in našim vodičem po razmočenih oddelkih Minerve, ter njegovim bivšim partnerjem, blaznežem Reedom Wahlom, ki je sveto prepričan, da je inteligentni abak ključ do jasnovidnosti in sploh Vsega.
Za odlično štorijo, kjer v skladu s tradicijo serije stvari in nastopajoči niso nujno taki, kakršni se zdijo spočetka, gre kovačem vsa čast. Minerva's Den namreč v kakih štirih urah dostavi izkušnjo, ki ni nič manj globoka, dodelana in zapeljiva od tistih, za kateri sta polnomastni igri potrebovali bistveno več časa. Bioshock 2 morda celo preveč! Namečkoma ni nič manj navdušujoča unikatna lokacija, ki v enaki meri vzbuja tesnobo, nostalgijo in tiste nepopisne trenutke začudenja nad stvarstvom, v katerih filozofsko razmišljaš, kako veličasten bi lahko bil ta utopični podmorski raj, če po njem ne bi tavali pokvarljivi dvonožci.



● Varnostni boti so v Minervi še posebej sitni nasprotniki in dobrodošli (shekani) pomagači, saj so poleg z brzostrelkami opremljeni z laserji in raketometi.

Kar se tiče ostale vsebine, so avtorji delo opravili spodobno. Edino novo orožje, laserski top, se izkaže za všečno pridobitev, tako kot gravitacijska moč, ki predmete in sovražnike posrka v nastalo mikro črno luknjo. Svežih nasprotnikov, če odštejem še eno inačico Big Daddyja ter nabildane varnostne bote, v bistvu ni. So pa običajne kanalje – splicerji že od začetka oni, s katerimi smo se srečevali v drugi polovici dvojke. Od tod povečana težavnost, vsaj v prvih dveh uricah, ko z žetvijo / reševanjem sestric lovimo čudežno snov (ADAM) in osnovne plazmidske sposobnosti.
Eksploziven koktejl je ta dodatek in sitno je pravzaprav le to, da moramo nakup opraviti v Microsoftovi štacuni Games for Windows Live, kar zna zrahljati živček ali dva. Ampak, kot rečeno, splača(lo) se (je) potrpeti. ***Case***

Take-Two ● 10 EUR

TERRARIA

Pa se je začelo: klone je začela dobivati razvpita peskovniščina Minecraft. Farbovita ploščada Terraria po njej neposredno povzame osnovne prijeme, le da je s treh Minecraftovih stisnjena v dve, od strani gledani dimenziji.
Kaj to pomeni? Predvsem veliko, veliko krampanja, tako po skalovju kot skalpih pošastkov. Rudarjenje po igralnem ozemlju, ki se na začetku izgradi naključno,



● En zaslon na večjih kartah predstavlja manj kot petdesetino mogoče globine. Če umremo, je pot navzdol od točke rojevanja v hiški na površju zelo dolga.



● **Terrario smo 'dojeli' tedaj, ko začnemo teren tekoče vključevati v svojo strategijo in ga sčasoma izoblikujemo v nekaj drugega, kot je bil na štartu.**

je namreč poglavitni ključ do uspeha. V svojih nedrjih skriva surovine za razcvet, do katerih se je treba dokopati. Svoj lik v celoti krepiš z zbiranjem boljše opreme, kot so oklepi, hladne cepanice in nekaj pištol. Robo dobimo bodisi v skrinjah pod zemljo, bodisi si jo skujemo iz pretopljene rude, ki je, glej glej, takisto v globinah. Če se hočemo razviti, je torej treba riti.
In to pošteno, kajti podzemne jame gredo prav do pekla. Globlje kot kopljemo, več je nahajališč redkejših kovin, a tudi več monstrumov, kot so okostnjaki, zombiji in podobna klasična zalega. Mlatenje po kamnu predstavlja od oka štiri petine igre. V običajnih frpjkah vriskaš ob levelanju in izpolnjenih kvestih, tu pa tedaj, ko po rovu, daljšem od karavanškega predora, naletiš na veliko zaplato rude ali zaklad. Tako prosto raziskovanje je prva polovica bistva Terrarie, saj špil nima ne zgodbe, ne končnega cilja in ne kvestov, ki bi te vodili za roko. To utegne tiste, ki bodo minecraftovski koncept srečali prvič, malce zmesti. Posebej ker je uvajanje izpeljano švohotno in moraš imeti poleg odprto uradno wikijevsko stran. Toda rovarjenje ni enolično, saj je raziskovanje napeto. Za to poskrbi množica po karti raztepenih skrivnosti in izzivov. Razviti špilavci se bodo spopadli s tremi županskimi beštijami in se podali v najglobljo, peklensko raven podzemlja z najbolj tečnimi sovražniki. Sem in tja doživiš tudi invazijo goblinov.



● **Običajne beštije so tumpaste, zato pa so šefovski boji zateženi in dolgotrajni. No, ko tegale Jedca svetov po četrt ure pokončate, je občutek odličen.**

Drug pomemben vidik Terrarie je ustvarjalni, saj je moč poleg kovanja predmetov graditi stavbe. Lahko si narediš preprosto sobico, ki je dovolj, da se ob padcu noči obraniš pred zombiji, ki tedaj preplavijo površje. A moč je spustiti domišljijo na pašo in zgraditi grad z množico skrinj in delavnic. Zakaj? Ker lahko.
Taka peskovniškost bržda ne bo povšeči sleherniku. A preizkus priporočam, saj naslov na Steamu košta le 10 evrov. Zanj že sedaj dobimo zgledno količino vsebine, avtorji pa igro vsekozi nadgrajujejo in širijo. Doslej jo je kupilo skoraj pol milijona ljudi in je ta hip med najbolj priljubljenimi neodvisnicami. Bo pa nekaj slabosti še treba popraviti. V prvi vrsti mlatenje, ki je leseno in vsebuje cel en zamah. To najeda pri boju z drugimi igralci, saj tepež še ni tako fajn, kot bi lahko bil. Za večigralstvo, ki zajema bojevanje (PvP) in sodelovanje v četvero, postavimo svoj strežnik, kar je zapleteno in hroščato. Toda s trenutno frekvenco posodobitev je pred Terrario še lepa prihodnost, minecraftovsko plagiatorstvo gor ali dol. ***Aggressor***
Re-Logic ● 10 EUR

MTG: DUELS 2012

Nov osrednji nabor Magic: The Gatheringa naj bi izšel prav ta mesec, z njim pa se je moč vnaprej pozabavati v novih Duels of the Planeswalkers, nadgradnji simpatičnih Dvobojev, ki so lani v Jokerju 204 prejeli 80. Temelj je enak: gre za s Steama dolpotegljiv špil, ki Magic omejuje na deseterico vnaprej pripravljenih kupčkov, 'preconstructedov'. Kart si ni moč izmenjavati z drugimi igralci, dokupovati novih in graditi lastnih deckov, kar se sliši katastrofično. A po drugi strani lahko kupčke ipak do neke mere prilagajaš s podobicami, ki jih odkleneš z igranjem, ves izdelek pa stane bakšišnih devet ojrov, kar je v primerjavi z resničnim Magicom in njegovo spletno inačico MTG Online zastonj.



● **Format archenemy postavi tri navadne mage (spodaj, levo in desno) proti enemu šefovskemu nabildancu (zgoraj). Ta poleg običajnih vleče ekstra karte.**

Verzija 2012 po izvirniku povzema elegantni vmesnik, ki so ga odeli v novo grafično podobo, in štiridelno zasnovo enoigralske kampanje, posameznih obračunov, multiplayerja ter urejanja kupčka. Sedaj za eno zmago dobiš po več kart ali eno res močno, tako da po šestnajst dodatnih kar za vsak deck odkleneš hitreje kot v prejšnjih Duelih. Kampanja je zastavljena nekoliko drugače, saj s kliki po sličicah nasprotnikov nelinearno izbiraš naslednji boj ali uganko. Te pridejo v obliki vnaprej določenih pozicij in pod pogoji, kot je 'ubij nasprotnika v tej izmeni' nalik šahovskim problemom, žal pa za rešitve ne dobiš nagrad.
Bistvena novost je svež format, imenovan archenemy. Tu trije coprniki združijo moči proti enemu, 'šefovskemu' magu, ki ima več življenjskih točk in mu pomagajo dogodkovne karte, ki imajo raznotere učinke, od tega, da nasprotniki žrtvujejo lande, prek bildanja lastnih bitij do postavitve kreature iz roke direktno na mizo. Poleg archenemyja je moč večigrati še klasična free for all, kjer je vsak igralec zase, in two-headed giant, kjer si dva delita eno zalogo življenja in njuna bitja napadajo kot skupina. Ljudi lahko povsod nadomesti umetna pamet, škoda pa je, da je v vlogi šefovskega nadsovražnika zmerom računalnik in da noben multiplayer ni omogočen na enem PCju.
Klanje živih tekmecev je kul, a enoigralstvo je daleč od švohotnega. Zgodbe ni, toda umetna pamet je nadgrajena in na najvišji težavnosti igra docela spodobno, odmisleč občasne spreglede in čudne odločitve, ki jih je manj kot prej. Kampanja je razdeljena na tri dele, v katerih se spoprijemaš s planeswalkerji iz MTGjevega izročila. Prvi se tiče še kar normalnih sovragov z decki, ki jih uporabljaš sam, drugi se zanaša na prej opisani novi format archenemy, tretji pa ti nasproti postavi abnormalne kupčke, v katerih je vsaka karta od četrte izmene naprej nekaj, kar te strese iz gat. Hura za neuničljive titane 11/11, ki pri napadu fentajo še štiri tvoje permanente, in slične neslanosti.



● **Kupčki bi bili v normalnem okolju kilavi, a v tem nadzorovanem okolju butajo. V petem turnu imaš lahko zunaj osem mane in castaš pošasti 8/8. Oja.**

Ampak to je v sozvočju z novejšo podobo Magica, ki se osredotoča predvsem na to, da SUVA. In že normalni, tebi dostopni decki v Duels 2012 znajo udariti, da se krvavo usekneš. Elfovska zelenjava omogoča, da imaš v par turnih na mizu kup nabildanih vilinov in dvakrat več zemeljskih kart kot nasprotnik ... tu je modra kontrola z iluzijami tipa 2/2 za eno mano ... rdeči goblinsko-zmajski kurilnik je itak na robu dobrega okusa, če ga ne uspeš hitro zajeziti ... da ne omenjam močnega črnega vampirstva, kjer se krvosesi medsebojno krepijo in vsebuje fine reči v slogu 'tapaj pet vampirjev in si vzemi tarčno kreaturo za svojo'. Glede na decke v izvirnih DotP so tile konkretno silnejši in s tem za večino privlačnejši, saj so obračuni načeloma krajši in bolj nabiti z akcijo.
Stari časi počasne, mirne taktike so očitno minili, saj Magic bolj cilja na vzemirljivost. Je pa res, da imaš v vsakem kupčku dosti protiuteži za nasprotniške svinjarije ... da je urejevalnik zdaj močnejši, saj je moč iz deckov odstranjevati tudi prvotne karte ... in da so Duels 2012 s svojim nadzorovanim okoljem, podrobno razlago pojmov ter v redu tutorialom odlična vstopnica v svet najboljše namizne igre s kartami, ki obenem nudi draž tudi izkušenim. Čeprav sem star junec, ki je z MTG začel nekje leta 1997, sem se imel v njih prav fino. ***Sneti***
Wizards of the Coast ● 9 EUR



● **Da lahko iz kupčkov umikaš karte, ki so notri sprva, je bistvena novost. Se pa količina in vrsta landov prilagaja samodejno, kar zna iti izkušenim v nos.**

Poslednje podzemlje

Pajčevinasti LordFebo spiha prah z rumplkamre na podstrešju in zlagoma privzdigne njen težki pokrov. Ven v mavričnih barvah skočijo mozaične podobice in hecna glasbila, ki mu z malo muje prižgejo iskrico v očeh.

Za razliko od Snetija in drugih ljubiteljev igric iz nekega drugega časa, zaradi katerih je v spletnih štacunah čedalje več ponatisov starinskih naslovov, sam nisem retro igrar. Rad se spominjam minulih časov, toda memoare najraje ohranjam v izvirni, četudi idealizirani obliki, in jih ne skušam na vsak način ponovno doživeti, najsi gre za stare hlamudrače, lovače ali igrače. Kajti časoplovi se mnogokrat končajo z razočaranjem. Za igre to še kako velja, saj tehnologija že v desetletju napreduje za celo stopnišče, kamoli v dveh.

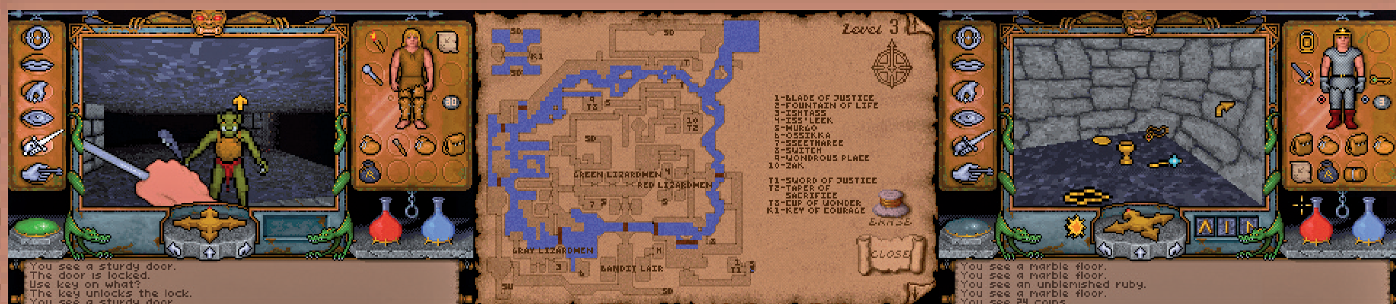
Spričo takega razmišljanja je zato naravnost licemersko, če ne kar svetohlinsko, da novo vzvratnogledno rubričico Rumplkamra, ki nadgrajuje arkadniški Retro pakeljc, otvarjam jaz in ne tr00 uživač v špilavski prahištoriji Sneta sekira. Ali primerilo se je tako, da je ljubi EA v butiku Good Old Games dal naprodaj svoje titule iz zgodnjih devetdesetih let prejšnjega stoletja. V trenutku šibkega mesa sem si omislil združek obeh Ultim Underworld in četudi se še vedno držim stare modrosti ter dogodivščino jemljem kot svetlo izjemo, se je izkazalo, da ni boljšega pionirja za tole frišno stran kot prav ta božji dar iz let 1992/93.

At last you are asleep, Avatar!

Igro sem zagnal z mešanimi občutki. Navsezadnje ima Ultima Underworld pri meni – če se že moram odločiti – krono najboljše izkušnje vseh vremen. Ravno Stygian Abbys, kakor je podnaslov prvega dela, me je navdušil za zvrst, saj za igranja domišljijskih vlog dotihmal kljub pestri izbiri nisem maral.

Prvi stik z devetnajst let starim izdelkom ni bil navdušujoč in sam nase sem bil jezen zavoljo skrunjenja lepe podobe v knjigi spominov. Razločljivost 320 x 200, malobarvne in nezglajene teksture, še bolj kvadratkasti, kržljavo animirani, ploskovni liki ter predpotopen prostorski pogon so na 24-palčnem monitorju ustvarili obupen prizor, ki mu je dodatno zavdalo majhno okno v svet. Omejen, za današnje razmere neroden vmesnik prav tako ni doprinesel k dobremu prvemu vtisu. Mar mi je bilo tega treba!

A ko sem naslednjič pogledal stran od zaslona, so od vstopa v Stygijsko brezno minile tri ure. Oko je pozabilo na mozaično grafiko, roka se je navadila na vodenje s tipkami ter pomanjkljive bližnjice, duša pa se je potopila v globočine prvovrstnega raziskovanja



Primitivnemu videzu in sprva okornemu nadzoru navzlic jamčim, da bo Ultima Underworld pritegnila vsakogar, ki se rad podaja v krtovo deželo. Obilje skrivnosti, ugank in večrešljivih nalog, svoboda raziskovanja, nelinearnost in dober temeljni kvest iskanja osmerice starodavnih predmetov, kosti in treh krakov ključa je res privlačno. Določene malenkosti resda težijo, recimo iskanje hrane in pozabljanje na gorečo leščerbo pred spanjem, ki nato dogori, ampak presenečen sem bil, kako sem užival v ponovnem igranju in vzdušju. Poleg tega se dobro spomnim, kako prelomna je bila igra pred 19 leti.



Dvojka je prinesla večje okno, nekam grdo natlačene ikone desno spodaj in več različnosti okolice, saj smo obiskali čudne in nenavadne svetove, ki smo jih morali rešiti Guardianove čarovnije. Labyrinth of Worlds je poleg dvakrat več vsebine in bolj raznolikih puzel imel še veliko šaljivih podrobnosti, zlasti referenc na stare Ultime. Edino, kar je treba početi ob igranju obeh delov in je danes že davno pozabljeno, je pisanje zapiskov, zakajti dnevnika oziroma spiska kvestov ni. V ta namen je za silo dobra tudi odlična karta, na katero lahko delamo zaznamke.

poslednjega (kotička) podzemlja. Takega, o kakršnem v sodobnosti lahko le sanjamo.
Dodelanost in vernost, ki še danes presenečata, sta bili vkup s 3D-pogonom, gladkim premikanjem in akcijskim bojem ob izidu Ultime Underworld svetovno čudo brez primerjave, zato so špil oklicali kar za simulacijo temnic. Vse prvoosebne frpjke dotlej so bile namreč koračne, z obračanjem za 90 stopinj in poteznim bojem. Še Wolfenstein, ki je izšel nekaj mesecev kasneje, je bil pripet na eno raven. Ultima pa je vključevala razgiban teren, skakanje, nagibanje, plavanje in letenje. Vdelan je bil celo lahkoten fizikalni pogon za proženje strelic in pračanje kamnov, ki so se odbijali od sten in jih je bilo moč naknadno pobrati. Pa avatarčka se je dalo tako fino slačiti in oblačiti ter prepoznavna muzika se je dinamično prilagajala dogajanju.

Jake možnosti

Po temačnih hodnikih smo posvetili s svečo ali jih razsvetlili z baklo. Ki je dogorela. Ali spremenila koruzo v kokice. Jesti je bilo namreč treba in palica ter nit sta v kombinaciji znali ujeti ribo iz vode. Orožja so se izrabljala, tolikanj prej, če si se s sekiro ali buzdovanom lotil zaprtih duri. A sčasoma si jih odprl. Povejte mi eno moderno frpjko, v kateri je kaj takega mogoče. Nadalje so se inteligentna dvonoga bitja obnašala lepo, dvomljivo ali hostilno, pač glede na naša dejanja, dialoge ali zmikavstvo. Mrgolelo je skrivnosti, težko opaznih tajnih vrat in nenujnosti. Marsikaj je bilo postorljivega na več načinov.

Posebno omembo si zaslužijo vsesortne uganke, ki jih zaman iščemo v Gothicih, Oblivionu in drugih predstavnikih zdajšnjega veka. Miselni orehi, ki so zahtevali raziskovanje, branje kratkih zapisov, razmišljanje in pretikanje stikal, so bili nadvse domiselni. Je pa res, da so bile puzle sestavni del vsake poštene tistikratne frpjke. Za piko na i je igra uvedla še eno prelomnost: samorisajoči se zemljevid, na katerega je bilo mogoče dodajati beležke.
Izvrstno srce je ovijala odlična štorija, katere delčke si zlagoma nabiral skozi sanje, z nepremočrtnim odkrivanjem skrivnosti osemetažne kleti in še iz koristnega priročnika. Temeljni cilj je bilo najti osem izgubljenih artefaktov in paket kosti arhitekta blodnjaka ter vse skupaj postaviti na pravo mesto, zraven pa rešiti neko ženšče iz rok ugrabiteljev. In četudi nisi ugledal niti žarka dnevne svetlobe in nebesne sinjine, igra ni bila moreča ali klavstrofobična. Wolfenstein je bil denimo precej bolj.
Nadaljevanje, Labyrinth ob Worlds, je manj kot leto zatem povzelo vse kakovosti originala, pri čemer je izboljšalo grafiko, razširilo vidno okno ter prineslo še



več možnosti za uganke in svetove, na primer premikajoče se ploščadi ter ledene površine. Pri tem se je igralni čas najmanj podvojil, saj se je avantura razprostirala čez osem večnadstropnih in raznolikih labirintov. Zgodba je bila to pot bolj 'ultimaška', saj se odprava začne v britanskem gradu, kjer nas gosti Lord British, nakar pride Guardian, kot zmeraj iščoč vrata za vstop v Britannio.

Preigranje obvezujoče!

Ja, videz, zlasti mala lina v svet, je sprva moteč. Mahanje s cepanico je bolj tja v tri dni, lunarno skakanje oziroma posledično padanje zna živcirati. Prav tako najeda ubadanje z inventarjem, ki je majhen in neroden. A to je cepidlaštvo, ki si ga zmišljujem med pisanjem. Zadeva enostavno deluje in tako temelj kot podrobnosti so še vedno izredne. Premikanje po zavitih hodnikih je hitro, karta je nadmočna in priteg precejšen. Domiselna sta navsezadnje tudi čaranje z dragocenimi runskimi kamni, ki jih odkrivamo na poti, in napredovanje v veščinah, kar počnemo s prav tako najdenimi mantrami, katere izrekamo ob svetišču.
Zato mora Ultimo Underworld 1 in/ali 2 preigrati vsak silni pričakovalec Skyrima in podobnih. Pet evrov na GoG.com za združek frpjk, ki sta na vrhovih vseh spiskov najboljših iger za PC, je bagatela. Igri seveda netežavno delujeta na sodobnih računalnikih z enim samim klikom, tudi na 64-bitnih Oknih 7, zraven pa so priložene vse izvirne tiskovine in za darilo še oba hintbooka.

Globoko v analih

Originov uslužbenec in ljubitelj domišljiskega igranja Paul Neurath je leta 1990 spočel lastno firmico Blue Sky Production in zaposlil bivšega sodelavca Douga Churcha. Skupaj sta s programom Deluxe Paint Animation pripravila demonstracijo projekta Underworld, ki naj bi frpjski žanr dvignil na novo raven (slika spodaj). Izkazalo se je, da so želje po teksturiranem 3D-svetu nadvse optimistične, saj računalniki opravilu preprosto niso bili kos. A to so bili časi, ko je domiselnost programerja zaradi omejenosti bajtov in hercev še nekaj veljala. Z veliko raziskovanja je ekipi uspelo spisati optimiziran algoritem, ki je gladko izrisoval v tapete oblečeni trorazsežni prostor.
Ko so podvig predstavili na šovu CES, se je nad njim popolnoma navdušil



Originovec Warren Specter. Pavle je zato sklenil založniški dogovor z Originom in spotoma podjetje preimenoval v Looking Glass Studios. Na ljubo Originu so tekom razvoja igro spravili v Ultimin univerzum. Warren je nekoč izjavil, da je vseskozi upal, da bo sodeloval, vendar je lahko razvijalcem le nevoščljivo gledal čez rame.
Špil je ducat ljudi sestavljalo skoraj dve leti, pri čemer so grafično tehnologijo ves čas izpopolnjevali. Njihov namen je bil že spočetka izdelati nespornega prvaka v zvrsti in se postaviti s svežim pristopom. Po pričevanju avtorjev so preizkusili čuda idej, ki jih nato zaradi neposrečenosti niso vključili. A ravno tak način dela je zaslužen za končno dodelanost. Paul se spominja, da jim je Origin dal proste roke in se je pravzaprav sumljivo malo vtikal v projekt, dasi jim je nakazal trideset dolarskih tisočakov predujma. (Končna cena je bila 400.000 $.) Richard Garriott, tedaj še trdno na prestolu firme, je resda pomagal pri sestavi štorije, a naj bi dajal občutek, da v Underworld ne verjame. Edini glasni zagovornik v hiši je bil Warren. Ultima Underworld je bila ob izidu marca 1992 tehnološki biser. Tekstovne in slikovne orise preostalih tovrstnih iger je prestavila v stvaren svet. Premikanje, senčenje in celo dinamična glasba so bili revolucionarni elementi, ki so le še poudarili dobro zastavljeno igranje. A takojšnjega komercialnega uspeha ni požela, zato je založba celo znižala marketinški proračun. Toda vest o odličnosti se je širila od ust do ust, strokovne ocene so bile petzvezdične in sčasoma so je prodali zavidljivega pol milijona.
Dopusta si ekipa ni vzela in pričela takoj delati na dvojki. Z dodatnimi pomagači so naredili grobo različico v vsega pol leta. Ciljali so decembrski izid, vendar je dvomesečno testiranje našlo mnogo težav. Založba je bila razumevajoča in je pristala na januarski rok. Uspešnost je bila to pot instantna in opisovalci so za Labirynth of Worlds našli še več presežnikov. Igra si je zaslužila prav vsakega od njih.
Nagrade sta igri pobirali še desetletje po izidu in nisem edini, čigar spomin nanju ima zlato obrobo. Taka pomnjenja imajo še Toby Gard, Cliff Bleszinski, John Romero, Warren Spector in John Carmack, zgledi pa so vlekli na vse strani, tja do Half-Lifa in Bioshocka. A na žalost Origin iz neznanih razlogov ni maral za predloge o trojki, zato so ustvarjalci izkušnje in zamisli vložili v naslednje izdelke, recimo v System Shock in Thief.
Ideje o sklepnem delu pa niso umrle, le zaspale so. Zbudile so se ob prelomu tisočletja, ko je bil Looking Glass že pod rušo. Paul Neurath je skupaj s francosko firmo Arkane Studios razvijal novodobno podzemnico nalik Ultimi Underworld. Toda Electronic Arts ni imel posluha za sodelovanje oziroma licenciranje imena, zato so igro leta 2002 izdali pod naslovom Arx Fatalis (na sliki spodaj). Izdelek je bil navdušujoč, v Jokerju 113 je dobil oceno 87 in je v mnogočem spominjal na staro slavo. Težili so ga le hrošči in neroden vmesnik, kar so kasneje z obliži do neke mere pokrpali. Mimogrede, tudi Arx za petaka prodajajo na GoG.com.
Poklon Ultimi Underworld je bila takisto osma, poslednja razširitev za Ultimo Online, enoumno zvana Stygian Abyss, ki je izšla leta 2009. V njej je bil ves prvi blodnjaški nivo.



SPOMENIKA SERIJSKIH SMRTI

V času, ko umiranje v igrah postaja bolj nadloga kot zaželenost, se Sneti spomni kultnega igrarskega dvojca, v katerem si crknil vsaj enkrat na nekaj sekund. Zakaj bi ju potem kdorkoli igral? Ker sta bila Dragon's Lair in njegov odvrtek Space Ace za svoj čas velika posebneža.

Tako kot vi danes berete Joker, sem jaz v osemdesetih goltal Moj mikro, ker je objavljal opise iger in druga besedila o njih. Tako mi je v spominu neizbrisno ostal članek o videoigri, katere podoba je bila iz drugega univerzuma. Ne vem, kdaj točno je bil objavljen, ampak opisoval je špil in tehnologijo, ki sta se zdela iz znanstvenofantastične povesti. Tistebodi smo bili vzhičeni nad blip-blipom osembitnih mlinčkov in po zaslugi širokoočesne otroške tolerantnosti nismo doživeli epileptičnega napada, ko so se barve na zaslonu ob prekrivanju sličic zblodile (spektrum). Ali ko je kasetno nalaganje s turbom spodletelo štiriinšestdesetič zapored (komodorc). Dragon's Lair pa ni imel težav ne s sprajti, ne z lovdanjem. Itak ni izrisoval klasične, sproti generirane računalniške grafike, marveč je sukal čisto pravo risanko o nerodnem vitezu Dirku the Daringu – Dirku Drzniku, ki gre v grad reševat princeso iz zmajevih krempljev. In od kod so pritekali farboviti prizori v tedajci nezaslišani ločljivosti 336 x 240? Z laserskega diska, kratkodobnega predhodnika današnjega DVDja, ki se je ponašal z impozantno velikostjo diskov in je še največji uspeh doživel v Aziji.

Mislim, da mi je ob branju tistega članka prvič prišlo.



Brlog in Asa lahko kupiš v številnih oblikah, tudi na blu-rayu. Za popolno hištorijo pa si oglej navdušensko stran Dragons-lair-project.com.

Dirkov drk

V golem bistvu je bil Zmajev brlog sveta arkadna preproščina, eden zgodnejših primerkov interaktivnega filma in oča danes razširjenih sekvenc QTE (Quick Time Events), o katerih smo pisali v Jokerju 199. Igralni avtomat, koder je domoval v izvirniku, je bil sestavljen iz pogona, ki je bral video z zlate okrogline, enostavne nadzorne elektronike, igralne palice, gumba za zamah z mečem in zaslona. Nad svojim junakom nisi imel popolnega nadzora – namesto tega je avtomat sukal kratke risane prizore, kako junaka naskoči lovkasta pošast ali mu v ječi grozijo pasti. Presenetijo ga kače, niha na špagah nad brezdanjim prepadom, grozi mu zmajski plamen in tako dalje.

Naprava ni počela drugega kot preverjala, če si v trenutku, ko je bil Drznik izpostavljen nevarnosti, potisnil joystick v pravilno smer ali pravočasno stisnil knof za meč. Če ti je uspelo, se je odvrtel nov prizor naslednje sobane, drugače si umrl. Pri tem si se lahko orientiral po zvoku 'bzzzt', ki je naznanjal, da si se zmotil, in 'dingu', ki je označe-






DRAGON'S LAIR

Dirkova odisejadica v tajinstveni utrdbi je polna akcije in smešnosti, saj se rešitelj neumne ženščine zaplete v mnoge nohtogrizne situacije, od prečkanja razpadajočega mostu prek ježe na letečem konju do bežanja pred mečevalcem in finalnega obračuna z rejenim kuščarjem v natrpani zakladnici. Grad se sčasoma izkaže za nič kaj srednjeveškega, saj se med pastmi pojavijo ogromne krogle, ki nas podijo po marblemadnessovsko mrežastih planjavah (nekaj podobnega kasneje srečamo v Space Acu), pot nam prekrižajo laserske rešetke in začopatijo nas nagajivi pošastki plišastega videza, ki bi jih človek kar objel, če ne bi vihteli nožev. Sovragi šeprtljavega heroja urno ugonobijo, a to ni edina pogibel, saj vrešče zgrmi v brezno, pogoltne sumljiv napitek, stisnejo ga zidovi, sežge ga ogenj, zaleti se zid, konča v ustih lačnih lobanj, presekajo ga ter dezintegrirajo. Če je kak špil serijsko krepavanje naredil zanimivo, je to prav Dragon's Lair.




SPACE ACE

V tem vesoljskem odvrtku Dragon's Laira z istim načinom igranja modrokožni negativec Borf galaktičnega junaka pomladi z 'infanto rayem', s katerim grozi Zemlji, in ugrabi njegovo dekle. Na nas je, da punco rešimo in preprečimo Borfu, da bi vse Zemljane spremenil v neodrasle ljubitelje Justina Bieberja. Tako kot v Lairu 1 in 2 je za animacijo poskrbel Don Bluth in čeprav je glavni junak manj hecen kot Dirk, je Ace naprednejši špil. Situacije so še bolj raznotere, saj vključujejo letanje po vesolju, na kar nekaj krajih se pot razcepi, scene pa so daljše in zahtevajo več zaporednih dejanj. Igra ti pogosto nudi pomoč v obliki bliskanja na tisti strani, kamor se moraš premakniti, in možnost, da se včasih spremeniš v odraslega heroja. Če ti uspe, se s sovražniki boriš, sicer pred njimi bežiš. Izbiraš lahko težavnost, govor je pravi in igra dvakrat daljša od Laira, dočim je reševano babše od hudiča. Feminizem, pa to.

val uspeh. Besno gonjenje kontrol ni pomagalo. Ko ti je zmanjkalo petih življenj, kar se je lahko zgodilo v nekaj desetih sekundah, je bilo igre konec in moral si vstaviti nov žeton oziroma kovanec ali se umakniti čakajočim.

Le-teh je bilo vedno obilo. Založnik Cinematronics je odziv na napravo sprva testiral v kalifornijskem Malibuju, saj vodilni niso bili ziher, kako se bo publika odzvala na nekaj tako svežega. A skrbi so bile odveč, saj je več kot dvesto prisotnih popadalo vznak od navdušenja. Enako je bilo po lansiranju junija 1983, tako v Ameriki kot v Evropi. Okrog naprav se je vedno trlo ljudi in operaterji so na vrh kabinetov postavljali dodatne televizorje, da so lahko tisti v ozadju spremljali igranje.

Dragon's Lair je čez noč postal uspešnica in je lastnikom igralnic hitro vračal stroške za napravo, v kateri je samo pogon stal več kot tisoč dolarjev in je skupno koštala 4300 $. Pomagalo je, da je cena partije znašala oderuškega pol dolarja, dvakrat več od običajne cene. Igrati je bilo moč tudi v dvoje, in sicer izmenično, aparat pa je beležil točke za vsakogar posebej. Radi tržnega uspeha ni izostala roba nalepk, skodelic, stripov, kart, namizne igre, majic, ur in podobnega zduvza. Lansirali so risano serijo in kup predelav za domače sisteme ter načrtovali igrani film, a ga niso nikdar udejanjili.

Se je pa novotarijskost kmalu izčrpala. Igranje je bilo ajnfoh in vsebine malo, saj si se lahko skozi špil, ko si ga naštudiral, prebil v šestih minutah. Obvladaštvo je bilo resda daleč od preprostega, saj so se prizori vrstili naključno, za odziv pa



INAČICE

Dragon's Lair je v starih časih marsikdo od nas spoznal potom inferiornih predelav. Recimo tiste za ZX spectrum, ki se je na izvirnik opirala le vsebinsko, grafično pa je bila povsem druga pesem. Isto je veljalo za konverzije na SNESu, NESu, C-64 in amstradu, ki so bile z originalom povezane ohlapno. Nekatere so celo zavrgle naravo pritiskanja gumbov v pravem trenutku.

Tisto pravo je bila šele ReadySoftova izvedenka za amigo iz leta 1987, ki je kasneje romala na PC. Moral si telovaditi z menjavanjem disket, če nisi imel trdega diska, a konverzija je bila grafično nenavadno zvesta izvirniku. To je kljub zmanjšanemu številu prizorišč velik dosežek, če vemo, da ni predvajala videa, marveč je amiga scene izrisovala sama! Avtorji so jih z veliko truda in nadarjenosti ustvarili na podlagi originalnega videa in poskrbeli za odlično animacijo likov.

Inačice na cedeju so prišle v prvi polovici devetdesetih in naposled vsebovale Dragon's Lair v obliki videosekvenc. Težava je bila v kakovosti videa. Pecejeva izvedenka je bila nekje na sredini, najboljša je bila 3DOjeva, dočim je bila ona za Segin mega-CD obupno pikselirana.

Do HD-dobe je caroval paket Dragon's Lair: 20th Anniversary Pack iz 2003 za računalnik, kjer si v eni škatli dobil prvi in drugi Lair, Space Ace ter ločeno cedejko z dobrotami. Ponekod ga je še moč kupiti. Leta 2007 pa so Digital Leisure izdali Dragon's Lair HD z videom v visoki ločljivosti na devedeju, čemur je sledila inačica za domače predvajalnike blu-rayev. Sliši se hecno, a ob tako enostavnih kontrolah ni težko igrati z daljincem. Najbolj navdušena nad tem je gotovo mladež.

Prvi Brlog s prizori v visoki jasnini je sedaj moč kupiti v Playstation Storu, tako kot Space Ace HD in za nameček Dragon's Lair 2. Vse tečejo v ločljivostih tja do 1920 x 1080, stanejo po desetaka, imajo spletne lestvice za primerjanje rezultata, video v oknu ali čez ves zaslon, ogledni način, kjer si zavrtiš ves špil brez igranja, in nazaslonsko pomoč. Inačica, ki prihaja na Xbox Live Arcade za X360, pa bo že petinšestdeseta izdaja Dragon's Laira v osemindvajsetih letih.



si imel sekundo ali dve. A vseeno – po uradni oceni je Lair do danes nažigalo 320 milijonov ljudi in tovrstna gneča za tako omejen izdelek že statistično ne pomeni dolgega obstoja.
Hkrati so v osemdesetih igralnice že čutile upad obiska zaradi računalnikov ter konzol. Čeprav je Lair trend zajezil, ga ni obrnil, niti to 1984. ni uspelo luštnemu ZF-odvrtku Space Ace. Manj ljudi je za operaterje pomenilo manj zaslužka in več premisleka pri nabavi dragih mašin z laserskimi diski, ki so se za nameček rade kvarile. Kakor močno je zagorel, tako se je Brlog tudi iztrošil.



Don Bluth (levo) s sodelavci je izrisal za svoj čas prelomno igro, katere avtomat danes stane od 300 do 1500 evrov. Osemintrideset soban Dragon's Laira je oživelo 22 minut vrhunske animacije.

Bluthov dotik

Za privlačnost Dragon's Laira in Space Aca je bila sicer bistvena tehnologija predvajanja z laserskega diska. A ta bi naletela na slabši odziv, če ne bi bila animacija tako smešna in kakovostna. Narejena je bila v dveh razsežnostih, kjer je vsaka sekunda akcije zahtevala štiriindvajset sličic. Vse so narisali in naslikali ročno, na klasičen način, vsak frejm posebej.
Za videz je bilo odgovorno moštvo pod vodstvom bivšega Disneyjevega animatorja Dona Blutha, ki je v sedemdesetih delal na številnih projektih Mikijeve farme, od Robina Hooda do Vinija Puja. Od njegovih novejših reči morda poznaš Palčico (1994), Anastazijo (1997) in Titan A.E. (2000). Njegov talent se je pokril z željami nadebudnega Ricka Dyerja v podjetju Advanced Microcomputer Systems, ki je hotel ustvariti vizuelno neprekosljivo fantazijsko igro. Finance ekipi niso bile naklonjene, saj so si morali ustvarjalci denar sposoditi od prijateljev in žlahte. Razvojno in animatorsko moštvo pa nista sodelovali najbolj zgledno, saj so crtičarji kratkomalo prevzeli nadzor tudi nad potekom špila, ne le nad videzom in zvokom.
Toda Dragon's Lair je bržda sekal ravno zato, ker so imeli Bluth in kompanija proste roke. Ko je Bluth oblikoval princeso Daphne, jo je rad risal v izzivalnih pozah, ki jih je našel v kolegovi zbirki Playboyev. Joškato svetlolaso zapeljivko je naposled odel v razkrivajočo večerno obleko, posuto z bleščicami. Za herojeve krike, momljanja in jamranje je poskrbel en sam človek iz moštva, kar je bilo poceni in obenem primerno za mednarodni trg. Vitez Dirk pa je na podlagi zamisli Bluthove ekipe postal opletajoč nerodnež konjskega ksihta, ki umre na več kot petdeset krutih, a zabavnih načinov.
Ravno zaradi humorja crkavanje vsaj nekaj časa ni bilo sitno, marveč smo se ob njem zabavali. Druga pesem je bila, če si hotel špil na vsak način končati, saj je bil to odličen recept za živčni zlom in obupožanje. A če Laira nisi jemal preresno in nisi bil živčne sorte, si se imel fino. Tako je še danes, ko lahko igraš tako izvirno verzijo na emulatorju DAPHNE kot vsebinsko enake modernejše na devedeju ali bluerayu, iphonu ali playstationu 3. Slednja konzola je sedaj deležna vseh treh temeljnih špilov (Dragon's Lair, Time Warp, Space Ace) v visoki ločljivosti, ki jih po deset evrov tržijo v Playstation Storu. Zasoljeno – ampak umetnost smrti ne more biti poceni.

(POL)NADALJEVANJA

Escape from Singe's Castle (1986)
Veliko igralcev je menilo in še vedno meni, da je Escape from Singe's Castle uradni Dragon's Lair 2, a v bistvu ni. Je zgolj licenčni odvrtek za osembitnike, PC, amigo in ST. Verzija za močnejše sisteme je bila deloma sestavljena iz novonarisanih prizorov in deloma iz scen, ki so jih morali iz predelave Laira izrezati, dočim so švohnejši mlinčki dobili vsak svojo vizijo bežanja iz zmajske utrdbe. Dobrohotno se sicer spomnim, kako sem jo s čolnom durhal iz grajskih ječ, a ob današnjem igranju Singe's Castla sem hitro začutil, kako manjka zlati dotik izvirnih avtorjev in kako povprečen je ves ta rompompom.



Dragon's Lair 2: Time Warp (1991)
Uradnega nadaljevanja so se ob uspehu enice lotili hitro, a so razvoj ustavili in igra je morala čakati tja do 1991, da je ugledala igralnice. V na roko narisani, skrajšani izvedbi pa tudi PC, amigo in atari ST. Za animacijo je vnovič poskrbel Don Bluth s sodelavci, zgodba pa je spremljala Dirka, ki se poroči z Daphne in ima z njo rajdo otrok, nakar jo ugrabi hudobni coprnik. Drznik ga zasleduje skozi svetove, ki se navdihujejo od mnokogod, od prazgodovine do Alice in Beethovnove glasbe. Prisegel bi, da je vmes tudi



ščepec Disneyjeve Fantazije. Špil je bil za razliko od izvirnika linearen, vseboval je veliko govora in bil po eni strani težji, saj je bilo treba poleg ogibanja nevarnostim pobirati še zaklade. Po drugi pa so ti pomagala bliskanja v smeri, kamor je bilo dobro potisniti palico, tako kot v Space Acu. Čeprav Time Warp ni tako slaven kot prvenec, zna tistim, ki jim je koncept všeč, postreči z izdatno merico smešnega animiranega žura.

Dragon's Lair 3: The Curse of Mordread (1992)
Curse of Mordread je z računalniško grafiko izveden čudež za PC, amigo in ST, ki se zgleduje po Time Warpu, saj vsebuje koščke istih stopenj (Alica, Beethoven ...), čemur doda še nekaj svojega. Toda videti je, da so se animaciji tokrat posvetili manj pozorno,



saj je okornejša, in fino bi bilo, če bi se avtorji zmenili okrog negativčevega imena, saj se je coprnik od vekomaj imenoval Modroc. Dolžina desetih minut ni bila prav navdušujoča in čeprav je bil DL3 za svoj čas bržda privlačen, ga bodo danes požegnali le silni retro navdušenci in kompletisti.

Dragon's Lair 3D: Return to the Lair (2002)
Po razočarajoči trojki bi človek od oživitve franšize po desetih letih pričakoval flop bombastičnih proporcev. Toda Ubisoftov Dragon's Lair 3D (Joker 113, 80), ki je izšel na PCju, gamecubu in xboxu, je bil fajn naslov, ki je Dirku prvič v seriji omogočil svobodno gibanje. Herojčina, ki smo ga nadzorovali od



zadaj, je znal sprva le tekati, skakati in mahati z mečem, a kasneje se je naučil letati, gledati skozi stene in nažigati s samostrelom. Igranje v duhu niza ni bilo zapleteno, a v ogibanju pasti in tepežu sovražnikov v kupu posameznih soban, ki so vnovič tvorile zmajev grad, je bil preprost, starinski šarm. K temu je pripomogla cel-shadana poligonska zunanjost s klasično zapretiravanimi prizori, ko Dirka sploščijo in razkosajo. Ja, risankavo umiranje je bilo spet na dnevnem redu in ga je bilo v do dvajset ur dolgem špilu obilo. A to je pač eden prepoznavnih elementov Brloga.

SAITEK CYBORG F.L.Y. 5

Razlogov za nakup pilotske vesele palice ni več dosti. Letno pride kvečjemu za prgišče frčalnih simulacij, dočim so vesoljščine, kjer plovila furamo iz kabine, utonile v pozabo. A če bi kdo rad za male solde v redu igral Cliffs of Dover, DCS A-10C, Wings of Prey, Rise of Flight in slične naslove, je cyborg F.L.Y. 5 vreden upoštevanja.
Znanstvenofantastična oblika Saitekovih kontrolerjev je postala prislovična in oblikovna nenavadnost se pri F.L.Y. 5 začne že v škatli. Iz nje ločeno (!) vzameš ročaj in bazo, nakar ju na enostaven način sešraufaš. Sprva čudno gledaš, kako ozek in podolgovat je izdelek, nakar brihtno ugotoviš, da je treba iz podnožja izluščiti nastavljivi krili. Ti rabita kot opori, da je naprava stabilna, njuno iztegnjenost pa je moč uravnavati, če je plac na mizi težava. Fajn lastnost.
Na levem krilu je razdeljiv dvodelni ročaj za nadzor potiska, ki je igračkasto majhen in po vzdušni oprijemljivosti neprimerljiv z resnimi džojstiškimi sistemi HOTAS, kot sta logitech G940 in saitek X-65F (glej Joker 208), a je kljub temu uporaben. Podnožje zaokroža šest gumbov, od teh sta dva pod potiskalom, za katere v simulacijah nikdar ne zmanjka nalog. Preklopni knof omogoča menjavanje med dvema naboroma funkcij, tako da imaš knofov v bistvu dvaindvajset namesto enajst. Vsi so programsko nastavljivi.
Analogna ročica je nenavadno visoka zaradi vzmetenega štrclja. Oprijem je nastavljiv po višini, zaradi počivala za palec na levi pa je ročaj primernejši za desničarje kot za mutante. Počivalnik sicer ni pretirano izbočen, toda ročaj za potisk je takisto na levi. Ročica se vrti levo in desno za nadzor smernega krmila, glavnina funkcij pa je na njeni glavi. To so stikalo za strel pod kazalcem, štirje knofi pod palcem, digitalna kapica v njihovi sredini in gladek vrtljiv kolešček pod njo. Spod zgornjega dela glave sveti modra ledica, ki zna biti v temi moteča.



● Oblikovno F.L.Y. spada k Saitekovi seriji mišk R.A.T. in se z njimi po izgledu lepo ujema. Spodaj ima enake teflonske drsnike, čeprav bi si za manj gibanja po mizi želel gumijastih.

F.L.Y. 5 je med letenjem udoben in dokaj natančen izdelek z zadosti gumbi in funkcijami za povprečno zahtevnega sobnega pilota. Okej, je plastičen in nagnjen h krhkosti, saj pri silovitejših manevrih, ko ročico sunkovito potegneš iz ene skrajnosti v drugo, kar malo zaškripa in se zlahka prestavi po mizi. A za malo denarja ne moreš pričakovati simfoničnega orkestra z nago Majo Keuc. Za 40 evrov, kolikor za joystick plačaš na lgabiba.joker.si, je letalske muzike dovolj.
P.S.: Če si kdo lasti palico cyborg X, naj ve, da je F.L.Y. 5 le prepakiran dotični model. Posredovali niso niti toliko, da bi spremenili napis na čelu ročice in izrastku iz dna. ***Sneti***

LOGITECH K750

Brezžična komunikacija izriva kable izza miz, a do njene popolne prevlade še ni prišlo. Ena glavnih ovir je potreba po napajanju, zaradi katere so obrobne naprave bodisi še okablene, bodisi obremenjene z baterijami. Logitechova brezžična tipkovnica K750 učinkovito odstrani to prepreko, saj elektriko dobi skozi vdelane sončne celice. Te baterijam niso le bergla, marveč poskrbijo, da jih nikoli ne bo treba menjati. Za ta podvig jim zadostuje navadna sobna dnevna svetloba – ni potrebe po sončenju s tastaturo v naročju. Ali smo dovolj osvetljeni, nam luštno ponazori Logijeva aplikacija, ki sporoča osvetlitev v luksih. Iz meritev sem razbral, da je meja uporabnosti osvetlitev močnejše sobne luči ponoči ali senca ob spuščenih roletah podnevi. Nočno igranje ob manjši brlivki napravo potisne v cuzanje baterij. A nič bati, v tem režimu zdržijo več tednov, preden je treba tipkovnico prinesti na svetlobo. Podvig Logijevih inženirjev.



● Pri nas K750 prodajajo v škatli, na kateri je inačica izdelka z enovrstično tipko enter. Naj vas to ne zavede, saj notri ždi evropska, tavelika.

K750 za povezavo uporablja standardno 2,4-gigahercčno linijo wi-fi, za katero je priložena USB-antenica za v računalnik. Na taisto anteno vežemo še do pet Logijevih brezžičnih naprav, denimo miško.
Je pa ohišje na otip nekam krhko, zato K750 ni uporabna za nakovalo. Z belino na zadnji strani, razmikom med gumbi in zaobljenimi linijami malce spomni na dizajnerske jabolčniške izdelke. Posebej ker gre za eno najtanjših tipkovnic. Skladno s tem imajo knofi kratek hod ter značilen prenosniški občutek pri tipkanju. Tega krepi tipka FN, ki podvoji namembnost zgornje vrstice, torej funkcijskih pritiskal, v nadzornika osnovnih okenskih funkcij, kot je nastavljanje jakosti zvoka, zagon videa in podobno. Lega ostalih tipk je standardna, s potrditvenikom polne velikosti. Pogrešal sem le indikator tipke caps lock, zaradi česar se je treba zanašati na SetPointovega v Oknih. Isto velja za stanje baterije, katerega pokazatelj je softverski.
Glavna težava K750 je cena, saj s 85 evri štrli krepko iznad pisarniških tipkovnic, pri čemer nima nobenih naprednejših funkcij. Upoštevati je sicer treba, da pri K750 ni potrebe po menjavi baterij ali polnjenju. A vendarle gre za izdelek, po katerem bodo posegali tisti z globljo denarnico. In razočarani ne bodo, saj gre za simpatično, kompaktno in uporabno napravo. Bolj šik kupcem jo priporočam. ***Aggressor***

LOGITECH Z906

Logijev zvočniški komplet za prostorsko sluhanje Z-5500 (glej Joker 139) ima spričo surove moči med špilavci dober sloves. Pred nami pa je naslednik proslavljene pettisočpetstotke, Z906. Zopet gre za skupek šestih zvočnikov za šestkanalno prostorsko razpostavitev 5.1. Torej aktivni (z vdelanim ojačevalnikom) nizkotonec in pet satelitov, s po enim v vsakem od vogalov in centralnim pred našim frisom. Nazivna povprečna, RMS-moč je praktično enakih petsto vatov kot pri Z-5500. 165 jih odpade na subwoofer in po 67 na vsakega od satelitov. Toda ko odpreš embalažo, se ti zasvita, da hoče Logitech razširiti ciljno publiko. Če so predhodniki furali moderni, že malo kičasti kovinski dizajn, so novinci bolj umirjeni, črni. Križanci med nafrfuljenostjo preteklosti in uglajenostjo sobnih obtelevizijskih naprav. Najbolj se to vidi na konzoli, ki jo je težko ločiti od odkodirnikov videa. Z njo nadzorujemo sistem, nastavljamo moč posameznih zvočnikov in preklapljamo med načini 5.1, stereo 4.1 ter stereo 2.1. Priložen je tudi mali špartanski daljinec. Zadevica zna razvozlati dolby digital in DTS, ne pa tudi njunih HD-izvedenk.
Nizkotonec je z osmimi inči nekaj manjši od onega v Z-5500 in za dobrih dvajset vatov šibkejši. Ima pa sodobnejši ojačevalnik razreda D. Število vhodov se je razširilo na pet: zdaj sta optična dva, od digitalnih je še en koaksialni, poleg pa šestkanalni analogni za PC ter analogni stereo. S tem je moč na komplet priključiti domala vse naprave v sobi, od računalnika in predvajalnika ploščkov do konzol ter prenosnih sukal muzike. Bi pa v teh časih veljalo imeti poleg še vhod HDMI. Priložen je le šestkanalni analogni kabel. Do satelitov vodijo odstranljive žice, s katerimi se lahko igrajo tudi avdiofili. Do sprednjih treh kanalov merijo tri in pol metra, do dveh zadnjih sedem. Zvočniške škatlice nimajo več nožic, marveč gumirane podstavke, ohranile pa so luknje za pritrjevanje na steno.
S stališča ponudbe je glede na Z-5500 vse skupaj videti kot kozmetična olepšava. Kaj pa zvok? Za nekoga, ki je imel poprej cenene zvočnike, bodo Z906 podobno razsvetljenje kot Z-5500, saj gre v tem cenovnem razredu za kvaliteten izdelek. Zvok je ob igranju iger in gledanju filmov luštno močan, 'težak' in razločen. Noben frekvenčni del ni resno podhranjen, zato so detajli zadovoljivo ostri. Spet navduši zmogljiv nizkotonec, ki je to pot malo manj udaren od predhodnikovega, a ima zato razločnejši zven. Prostorski zvok je ob pravilni postavitvi odličen, če postavljate sobni kino za ne preveč zahtevno publiko, saj so smeri dobro definirane.
Seveda pa se ta komplet, ki ga tržijo za okrog 350 evrov, ne more primerjati s profesionalnimi sistemi za sobni kino ali poslušanje glasbe, kjer en sam zvočnik stane dvakrat toliko. Sateliti imajo enojne pogonske enote, zaradi česar srednji in višji toni ne premorejo jasnine in izrazitosti boljših glasbenih zvočnikov. Pri igrah in do neke mere filmih ni krize, medtem ko jih za resno poslušanje muzike ne bi svetoval. Toda neavdiofili bodo verjetno povsem zadovoljni, dočim gre kot že pri predhodnikih za sistem, namenjen zlasti igričarjem z večjim prostorom, ki ga hkrati uporabljajo kot mali kino. Nak, v majhne kabinete, celo na pisalne mize, se takih kompletov ne splača tlačiti. Ravno to gre ponovno poudariti, da morajo biti obkrožujoči zvočniki pravilno in nemoteče postavljeni. Neenakomerno nagrmadenje in spotikanje čez kable je apn. Zato pride takale naveza resnično do izraza šele v namenski ali dnevni sobi, hkrati priključena na televizor, računalnik in konzolo. Če se tega zavedaš, je Z906 jako dober nakup. *TUC-TUC-TUC* ***Aggressor***

● Stilskost in uporabnost konzole malce kvarijo njene lučke, ki so v temi filmskih maratonov preveč opazne in jih je treba z nečim prekriti.



TŘIO GUGLFONOV

Mnogokdo se komaj sedaj odloča, da bo stari otipkovničeni mobilnik zamenjal za sodobni gizmo z velikim zaslonom. Takemu se bo z nakupom odprl nov svet možnosti, saj bo dotlejšnje ozkonamensko orodje postalo vsemogočna naprava, tako koristna kot zabavna. Žuljavoprsti LordFebo popametuje o najnovejši ponudbi androidov.

Že res, da znajo zaganjati špile, kazati fotke, pregledovati pošto in spreminjati stanja na Fejsiču tudi stari modeli na gumbe. A tam je šlo bolj za zasilne možnosti, na modernih dotikabilnežih pa je to početje privzeto in izkušnja neokrnjena. Nadalje so gledanje vsesortnih vsebin in široka ter ergonomična raba spleta komaj začetek. Vsaka telefonična platforma je podprta s štacunskim servisom, kar pomeni neskončne police dodatkov, programov in iger, ki iz ploščice naredijo neverjeten švicarski nož z nešteto variantami uporabe. Kdo bi si mislil, da ti lahko telefon odkriva žice v stenah, da veš, kam vrtati, sporoča lokacijo tvojih prijateljev in ti pove, kje v tvoji bližini je še kaj odprtega. Pa da ga moreš uporabljati namesto koncertnega vžigalnika, za vaservago, pokazatelj srčnega utripa, menstrualni koledarček, sonični merilnik razdalje, TV-daljinec, bralnik črtnih kod ali otroško pobarvanko. Misel 'jaz vsega tega itak ne nucam' je napačna. Ko imaš, uporabljaš.

Ti telefoni, katerim se še vedno pripenja nesmiselni pridevnik 'pametni', imajo tudi slabe plati, o katerih sem že večkrat pisal. Ena od njih je vmesnik, ki zahteva nekaj privajanja in ki osnovne operacije, torej klicanje, javljanje ter esemesanje, naredi bolj nerodne. Veliko je motenja, z eno roko ali v rokavicah jih ni moč uporabljati in kar naprej jih je treba brisati, zakajti mastni odtisi parkljev in uhljev ter puder na zaslonu so zares neprivlačni. Širina možnosti zna lastnika narediti manj socialnega, saj celo v gostilni neprestano bolšči vanj. Precej naraste pretok podatkov, kar utegne ob nepazljivosti botrovati višjemu računu, posebej v tujini (vsekakor velja ob lastništvu take naprave imeti naročniški paket z zakupljenimi podatki). A na vse minuse se navadiš in pridobitve jih odtehtajo. Če jih koristiš, se razume.

Je boljši ifon ali samsung?

To vprašanje sem v zadnjem času slišal pogosto. Jasno, Applov onegajček je naposled le prišel v naše loge in z reklamirano ceno enega evra postal vsakomur dosegljiv del redne ponudbe. A enoznačnega odgovora na pitalico ni. Razen v primeru zapisanosti macu pravilen odgovor pravzaprav ne obstaja. Oba telefona oziroma obe platformi sta pod črto kljub odstopanju v večini lastnosti dovolj uravnoteženi, enkrat v prid eni strani, drugič drugi. Zlasti odkar so Android Market odprli slovenskim kupcem. Iphone odlikujejo najboljša zasnova, dizajn in kakovost izdelave ter prednost, da so hardver, sistem in odzadnja storitev pod eno streho. Takenako je bera programov zanj najbolj kvalitetna. A vse odločitve trmastega Jobsa niso najboljše. Ubadanje z Itunes in nestandardnim kablom je cokla, pa tudi sicer je onegaj bolj zaprte narave, tako kar se tiče zunanjega programja kot prilagajanja lastnim željam in okusu. Bližnjice, grafične kožice in animirana ozadja so mu španska vas. Prav tako ne pozna (ali, bolje, noče poznati) takih osnovnosti, kot sta prenašanje datotek čez modri zob in neposredno nalaganje vsebin z računalnika.



Čeprav ne zagovarjam, da mladiči neprestano buljijo v zaslone, so vse te dotikabilne naprave zaradi enostavnega rokovanja kot nalašč zanje. Z gledanjem risank, premetavanjem slikic, pobarvankami in preprostimi puzlami se zabava že dveletnik, nakar ni daleč dan, ko bo najbolj najbolj užival v žrtju kopalcev v Hungry Sharku.



Ker imajo LCDji svetilko za matriko, črna nikoli ni docela črna. Samsung ima zaradi tehnologije OLED črno resnično črno, kar ima za posledico neobstoječe kontrastno razmerje, saj se deliti z nič pač ne da. HTC ima največ pikslov, v resnici najslabši ekran. LGjev zaslon prav tako ni nič posebnega, čeprav dotična firma izdeluje proslavljeni retina display za iphone 4. Standardne lastnosti, kot so videoklici, multimedijska sporočila in odpiranje pisarniških datotek, umejo vsi, pa tudi Flash igrajo za razliko iphona.

Guglov sistem Android je v mnogočem skopiral iOS, v kaki podrobnosti ga na žalost ni, ima pa hkrati precej plusov, ki mu dajo prednost zlasti tam, kjer ga Apple po nepotrebnem biksa. Na primer pri povezovanju z računalnikom, saj androidi ne zahtevajo nobenega programa in delujejo kot USB-pogon, torej nanje presnemavaš slike ali filme kar z Raziskovalcem. Duri za vstavke in spremembe ima široko odprte, zato ima kup nastavitev okoli videza in vmesnika.

Velika prednost je brezšivna povezanost osnovnega sistema s komponentami socialnega mreženja. To pomeni, da se v enovit imenik samodejno spojijo telefonske številke, naslovi z Gmaila, fotke frendov s Facebooka in kontakti s Skypa ter MSNja. Tako na enem



Knjižnih polic na Androidni platformi ne manjka, tudi Kindle je med ostalimi, čeprav mi je branje knjig na telefonu malo brezveze. Enako je z revijami in časopisi, ki jih je čedalje več v tej obliki. Marsikdaj dobim baranje, katere programe drugače priporočam. Android Market ima dosti več plev kot Applova tržnica in za vsako mikropodročje je ducat aplikacij. Sam sem se še največ bavil z obdelovalniki fotk, kakršen je tale Photowonder, in z izobraževalnimi igricami za malčke. Navigacija iz škatle pa ne deluje, ker ni naloženih kart. (Googlovi zemljevidi zahtevajo povezavo s spletom, kar bi bil v tujini drag hec.) Za uporabnost nalik namenskim orientacijskim napravam je treba odšteti dodatne novce za zemljevide.

mestu dostopaš do vseh možnosti komunikacije in zlahka čekiraš, kaj se dogaja okoli tebe. Celo dogodki z različnih koncev se avtomatično zabeležijo v koledar. Največji odvisneži si morejo sveže vesti z 'družabnega' področja pripeti kar na prednjo stran, da so vseskozi na tekočem. Tega recimo iphone nima.

A ne bije se le krovna bitka Googla proti Applu, marveč se na Gjevem bregu bodejo tudi na levo in desno. Pripetilo se je tako, da sem pol meseca okoli tovoril najbolj zmogljiv trojček tega tabora: LGjev optimus 2x, Samsungov galaxy S II in HTCjev sensation. Gre za vrh multimedijske ponudbe, saj so to prvi telefoni z dvojedrnimi procesorji in hkrati z zanimivo, praktično temo. Deljenje izkušenj je zato na mestu.

Medandroidni boj

Specifikacije telefonov so večini nepomembne. Vsi posedujejo najbolj dovršeno dotikabilno tehnologijo, razločljive zaslone, 8-megapikselne fotosenzorje z bliskavico, HD-kamero, brljavo oko za glupe frise na prednji strani, dvojno osrednje čipovje, GPS, brezžično mrežo, modri zob, možnost posredovanja interneta in HDMI-izhod (slednji kabel pa šenka ima le LG). Iz tabele je razvidno, da je najbolj podhranjen optimus, a odstopanj v urnosti med njimi v praksi nisem zapazil. Je pa zaznavna pohitritev v primerjavi s prejšnjo generacijo z enim jedrcem, kakršen je prvi galaxy S. Odzivi so urnejši že v sistemskem ubadanju, največji odkloni pa so pri nekaterih Gameloftovih HD-igrah. Bolj kot herci se po mojem pozna delovni pomnilnik, saj je sistem večopravilen in v ozadju se hitro znajde deset odprtih aplikacij, ki zavirajo delovanje. Zato je prvi programček, ki ga mora lastnik pretočiti z Marketa, brezplačni Advanced Task Killer.

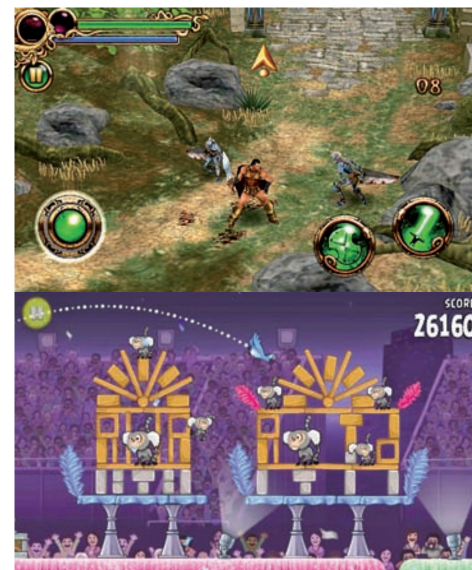
Na prvi pogled bi rekel, da razlik med tremi modeli ni oziroma so kvečjemu dizajnerske in dlakocepske. Rokovanje je enako, četudi je optimusov operacijski sistem inačica 2.2, od drugih dveh pa 2.3. Osnovne aplikacije so zato v večji meri iste, na primer YouTube, Gtalk, Facebook, Gmail, novice, vreme, zemljevidi in tako naprej. Toda Google je za razliko od Appla in Microsofta izdelal do razvijalcev in partnerjev prijazno ploščad, zato lahko Android vsak izdelovalec železnine prikroji po svoje. To pomeni grafični in uporabniški vmesnik ter lastno mečino. Ena ključnih vrlin androidov je namreč ta, da si na namizje oziroma na več njih dodaš čuda bližnjic do programov in stikov ter widgetov, ki ti prikazujejo vreme, dnevne novice, statuse prijateljev, sporočila, borzna nihanja in trilijon reči onkraj domišljije. Tu je razlik največ in čeprav v stotisočeri tržniški ponudbi najdeš marsikaj, bo svež kupec vesel HTCjeve in samsungove naphanosti s hišnim programjem. LG je glede tega skop in ne prilaga ne knjižne police, ne videopredvajalnika za MKVje.

Dejstveno mnenje

Ko sem se loteval preizkušanja, sem bil skeptičen do smiselnosti članka, saj se mi je zdelo, da je trojica enaka, le z drugačnim emblemom. Toda vseeno ni in zmagovalec trojčka je nedvoumen: samsung galaxy S II. Zaradi plastičnosti, a necenenosti je daleč najlažji in najtanjši. Praktično v vseh testih je najhitrejši, ima največ delovnega pomnilnika in najbolj zajetno interno shrambo. Že predhodnik se je dičil s superiornim organskim zaslonom, dvojka pa ima k oznaki super AMOLED pridodan še plus in LCDjčki v tekmecih so ob njem videti naravnost bedni. Ker pri tej tehnologiji svetijo piksli, ne ozadje, je črna dejansko črna, neločljiva od ohišja. Tudi vidni kot je neprimerno večji, edinole bela pri gledanju od strani povleče na modro. Škoda, da nima višje ločljivosti. Nadalje ima samsung najjačo baterijo, kar se odrazi pri uporabi. Vključil sem vse povezave in gledal filme, pa je zdržal okoli sedem ur, kar je dve uri več od tadrugih dveh. No, resnici na ljubo iphone 4 zmore še kakšno urico več.

Galaxy S II resda ne premore stilistične ponudbe HTCjeve lupine Sense, toda zbirka njegovega programja je nadmočna. Samsung se sicer pohvali še z lastno ponudbo programov, iger in muzike, a je roba maloštevilna in švoh. Galaxy je edini, ki s tovarniškimi orodji suče vse gibajoče sličice, vključno z MKVji (drugi nucajo dolpoteg zastonjskega predvajalnika, kakršen je VPlayer). Samo dotični korejček privzeto omogoča, da se nanj brezžično povežemo s PCjem in na hitro snamemo datoteke ali shranimo sporočila. Za moje pojme ima tudi najboljšo tipkovnico, tako, ki podpira 'drgnjenje' po črkah (swype), kar deluje presenetljivo dobro. Vsi trije aparati naj bi omogočali deljenje vsebin drugim domačim napravam s certifikatom DLNA, toda spariti s playstationom 3 mi je uspelo zgolj samsunga. Galaxy ima še vrsto malenkosti, ki ga postavljajo nad konkurenco, od tega, da samo on zapisuje video v MP4 in ne v slabšo obliko 3GP, prek nekih Ciscovih for za varnejšo poslovno rabo do drobnih, a boljših elementov v vmesniku.

Čeprav je videti, da me je Samsung podkupil in da že letim v prvem razredu na izlet v Seul, ni tako. Sveta resnica je, da večina koščkov v mozaični izkušnji govori njemu v prid, čeprav prostor za izboljšave obstaja (budilka pri ugasnjenih androidih ne deluje). A foni imajo itak čedalje krajšo življenjsko dobo in čez nekaj mesecev bo tale primerjava že na smetišču. Pred vrati so avtostereoskopski telefončki, jeseni pa prideta iphone 5 in nadgradnja Applovega sitema iOS 5.0, ki bosta prinesla zajeten spisek izboljšav.



Zaresnih špilov, kakršen je gornji Hero of Sparta, na Androidu ne mrgoli. Gameloft ima ponudbo, vendar ne prek Googlovega trga. Itak sem mnenja, da na telefonu bolj sedejo hitri, priložnostni špili. Jezni tiči so omejeni, a neverjetno kratkočasni.

	Samsung galaxy S II	LG optimus 2x	HTC sensation	Apple iphone 4
čipovje	samsung exynos	nvidia tegra 2	snapdragon	apple A4
frekvenca	2x 1,2 GHz	2x 1 GHz	2x 1,2 GHz	1x 1 GHz (?)
delovni ram	1 gigabajt	512 megabajtov	786 megabajtov	512 megabajtov
notranja shramba	16 GB	8 GB	1 GB	16 / 32 GB
opcijska razširitev	microSD	microSD	microSD	nema sploh
teža	116 gramov	139 gramov	148 gramov	137 gramov
zaslon	4,3” 480 x 800	4” 480 x 800	4,3” 540 x 960	3,5” 640 x 960
sistem	2.3 + TouchWiz 4.0	2.2	2.3 + Sense 3.0	iOS 4.3
baterija	1650 mAh	1500 mAh	1520 mAh	1420 mAh
fotosenzor	8 MP / 1080	8 MP / 1080	8 MP / 1080	5 MP / 720
nazivna 3G urnost	HDSPA+ (21 mbps)	HDSPA (7 mbps)	HDSPA (14 mbps)	HDSPA (7 mbps)
cenovno razmerje	330 EUR*	240 EUR*	290 EUR*	390 EUR*

* Paketne cene aparatov so različne in se začnejo pri enem evru. Za prikaz cenovnega razmerja sem vzel Simobilov paket XL.

SOCOM: Special Forces





Misije v enoigralskem delu so nanizane premočrtno in ne odstopajo od linearnega sledenja ciljem. Nekaj svobode bi lahko imeli, saj so Special Forces daleč od štorijalno gnanega izdelka. Škoda tudi, da ni glasovnega ukazovanja timu kot v prvem SOCOMu.

In evo, spet. Igra s potencialom, ki bi lahko bila uživantska, vendar je le napol. Igra, ki bi mogla okrepiti playstationovo blagovno znamko SOCOM, a je ne. Igra, ki v nekaterih pogledih ve, kaj hoče, toda vsebuje preveč neumnosti ter premalo vizije in stila, da bi štrlela iz povprečja. Veliko je takih. Special Forces je še ena.

Enoigralstvo

Špil se uvršča med lahkotne taktične tretjeosebne rešetalke v slogu konzolnega Ghost Recon: Advanced Warfighterja. V akciji poleg tebe sodelujejo štirje tovariši, razdeljeni v vnaprej določeni moštvi. Eno je kao ostrostrelsko, drugo mitralješko, v praksi pa med njima ni blazne razlike. Napreduješ tako, da se skrivaš za ovirami, kot so betonski bloki, ograje in vozila, ter s kazanjem merka in pritiskanjem križca odrejaš, kam naj se kolegi premaknejo ali koga naj ustrelijo. Pri tem je fajn, da lahko ukaz za napad eni skupini zamakneš in nato sprožitev zapoveš obema timoma naenkrat. Kakopak rešetaš tudi sam, a si za razliko od odpornih kompanjonov dosti bolj ranljiv.

A kdo da si? Premočrtna kampanja s štirinajstimi misijami te postavi v kožo raskavoglasnega Natovega specialca, ki luknja upornike po džungelski Aziji. V odpravi ne manjka privlačno-skrivnostna dečva, s katero vodja razvije rahlo erotičen odnos, medtem ko so ostali raje tiho, če ne štejem zakričanih modrosti tipa "There you go, bitches!" A razlagati o štoriji in njeni poanti nima smisla, ker obojega ni. Se mi zdi, da bi se ipak spodobilo napisati scenarij, ki bi bil boljši od naključnega filma s Chuckom Norrisom iz osemdesetih.

Sosledje misij je z dogajaškega stališča v redu. Naskakuješ sovražne baze, braniš jez in demoliraš friga-

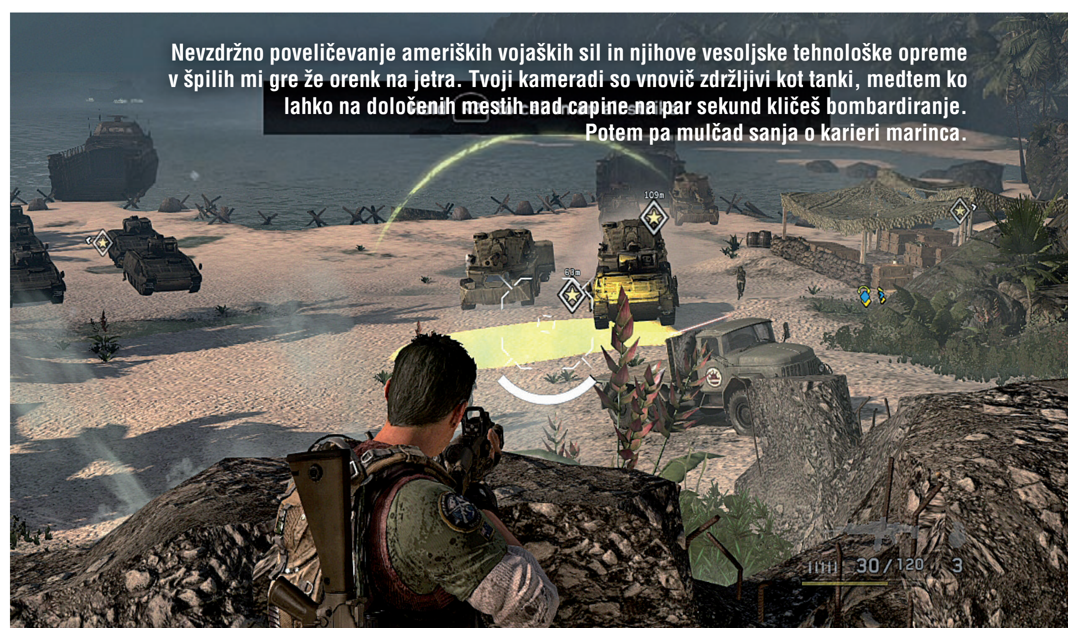
Karte v večigralstvu so spodobno načrtovane in raznovrstne. Ponekod, recimo na temle večjem džungelskem prizorišču, se je moč skrivati v rastju in oprezati za snajperskimi killi statičnih neprevidnežev, drugod pa si praktično nenehno v sovražnikovih frisih.

to, zoperstavi pa se ti veliko sovražnikov, ki ne štedijo s strelivom. Špil ne mara rambov, nepredvidnežev in solerjev, saj je treba ekipi razporejati s ščepcem strateške prefriganosti. Igranje z muvom in navigation controllerjem, ki se najbolj domače počutita v puškarskem dodatku sharpshooter, je vzdušno, počasi že standarden bonbonček je podpora stereoskopiji.
Ni pa taktiziranje nobena umetnost, drevesniška okolica postane duhamorna, kampanje pa je na običajni težavnosti konec po kakih sedmih urah. Poleg tega se je treba stalno ubadati z debilnostjo umetnopametnih spremljevalcev. Že nasprotniki so zabiti kot noč in njihovo obnašanje polno hroščev. Tvoji kompanjoni pa so veličastni abervezniki. Ukažeš človečkoma, naj gresta čepet za oviro, in se eden obvezno postavi pred njo, da ga ja pošmajsajo. Naročiš jima, naj gresta na pozicijo, in onadva gresta brez pardona po tisti strani, kjer fašeta dozo krogel in granat. Potem ju je treba reševati in crkneš še sam. Saj ni vedno tako, ampak pogosto špilanje varuške moronom začne najedati.
Dodam lahko ostre skoke težavnosti, nepreskočljive in naporne tiholazniške misije, ki zaradi površinske skrivalne mehanike smrdijo po posiljenosti, mučnost višjih težavnosti zaradi idiotske silicijeve inteligence ter manko vsakršne želje ustvarjalcev po edinstvenosti ali presežku. S tem dobim izdelek, ki ga ne gre kupovati zaradi enoigralske kampanje.

Večigralstvo

Multiplayer je boljši, čeprav ga ne bom koval v zvezde, saj ni nič kaj izviren in ne vsebuje prav kompleksnih elementov. Ni denimo vozil in poklicev, tako da ne boš vozil, letel ter se šel dohtarja ali inženirca. Tudi tu je viden manko ambicioznosti, da bi ustvarili nekaj, kar bi se orenk ločilo od konkurence. Niti ne gre za zadovoljevanje ljubiteljev serije, saj je občutek CoDjast in krepko drugačen od bolj 'komandosovskih' SOCOM 1 ter 2.
Gre za klasično hitrostno pešadijsko streljakanje, ki se od daleč spogleduje z realizmom, a neprimerno več dolguje arkadnosti. Spopadi so med večno sprtima stranema, specialci in uporniki, kjer ima vsaka po štiri, pet, osem, dvanajst ali šestnajst članov. Količina igralcev gre torej do dvaintrideset. Kart je devet in segajo od azijskih vasic prek kamnitih templjev do ladjedelnice. Niso genialno zasnovane, a jim ne gre očitati solidnosti pri postavljanju ozkih grl in različnih poti ter razlik v višini. Fino je, da se je moč v multiju stisniti v zaklon in se uleči, česar se toliko drugih streljank boji zaradi kamperjev. Ti niso problem ziroma vsaj nič večji kot običajno v tej vrsti iger, saj ni časa za daljše čepenje v zaklonu in smrt tudi nadnje privrši hitro. Poškodbe so smrtonosne, liki šibajo in met granate je podvržen hitremu pritisku na R2. Bum! Z udejstvovanjem kajpak nabiraš izkušnje za soldata, višaš čin, odpiraš dodatke za orožja in dobivaš sposobnosti, kot je bombardiranje.
Večigralsko udejstvovanje je tako v redu. Hitro padeš noter in preden se zaveš, je popoldan spodobnega pokanja mimo. Vidi se, da je SOCOM spretnostna igra, ki nagrajuje mirno roko in poznavanje orožij ter zemljevidov. S tega vidika je odsotnost veličastnejših elementov, kot so tanki, skorajda smiselna. Zamik je obvladljiv in tehnično so špil od splovitve nekako uredili, čeprav ga še vedno razžira nekaj hroščev. Odlika je mnoštvo modusov, kot so deathmatch, lov na zastavo, zavzemanje sektorjev ter onesposabljanje bomb, in nastavitev, med drugim izklop oživljanja ter izdatna podpora klanom. Prav tako lahko združiš moči z do petimi spletnimi igralci in greš iztrebljat bote na sedem prizorišč, kjer je cilj uboj sovražnega poveljnika ali zajem dokumentov. Škoda pa, da ni razdeljenega zaslona za udejstvovanje na enem PS3. In da je SOCOM Special Forces v končni fazi kljub vsemu premalo edinstven ter preveč oddaljen od konic žanra, kot so Battlefield, Call of Duty, Halo in MAG.

68 ***Sneti*** ***poskrbi za razcvet azijskega rastlinstva. Na truplih dobro uspeva.***
PS3 **Zipper Interactive / Sony**



Nevzdržno poveličevanje ameriških vojaških sil in njihove vesoljske tehnološke opreme v špilih mi gre že orenk na jetra. Tvoji kameradi so vnovič zdržljivi kot tanki, medtem ko lahko na določenih mestih nad capine na par sekund kličeš bombardiranje. Potem pa mulčad sanja o karieri marinca.

Multiplayer pestrijo zamere in maščevanja, ki jih špil spodbuja z minidosežki, na primer ko ubiješ nekoga, ki te je predtem večkrat pogubil. Upoštevati je treba, da krogle prebijajo materiale, kot je les, po drugi strani pa ni rušenja zgradb kot v BF Bad Company.

Virtua Tennis 4

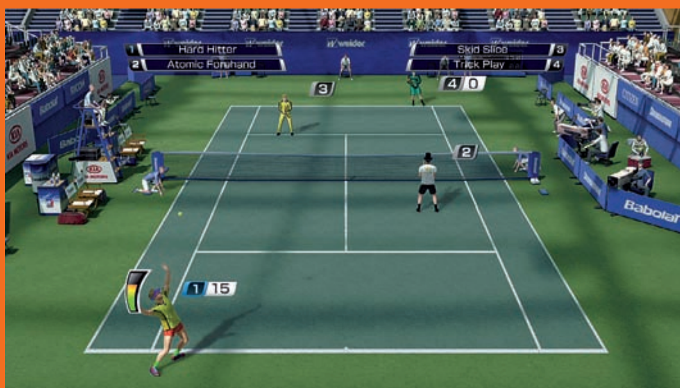
Kdor bi imel raje malo bolj realističen tenis, naj si kupi Top Spin 4 (Joker 213, 74), saj Virtua Tennis ostaja pri arkadnosti. Vendar to ne pomeni, da je slabši od konkurenta. Drugačen je. Po eni strani preprostejši in plitvejši, a drugod bolj dodelan, zanimivejši in zabavnejši.

Človek, ne jezi se

Področje, kjer nadkrili Top Spin 4, je enoigralska kariera. Ta je v Zavrtljaju suhoparen menijski niz dolgočasnih turnirjev, Virtua pa vpelje zanimivejše premikanje po Avstraliji, Aziji, Evropi in Ameriki. S figurico koračiš naprej po poljih, ki simbolizirajo dogodke: tekme v solo in dvojicah, počitek, miniigre, srečanja z oboževalci. Za premike uporabljaš lističe, na katerih je napisano, za koliko polj se boš prestavil. Previdnost ni odveč, da ne zgrešiš turnirja ali ne ostaneš v situaciji, kjer boš pohodil slabšalno polje. Paziti je treba namreč na utrujenost, ki se veča na tekmah in v miniigrah ter jo zbijaš v hotelih in s počivalnimi listki. Te kupiš za denar s tekmovanj in minic. Najvišji smoter so zvezdice, ki ti višajo prestiž in omogočajo sodelovanje na ključnih dogodkih.
Škoda, da je preveč vaških tekem z vedno istimi, neproslavljenimi nasprotniki. Ti obračuni se pretirano ponavljajo. A najvišja od treh težavnosti, ki jih je moč za razliko od VT2009 prosto izbirati, nudi izziv tako na manj kot bolj važnih dogodkih. Obenem imajo vse akcije skupni namen: razvoj tenisača. Zdaj ne krepiš forehanda, hitrosti in podobnih lastnosti, marveč odklepaš sloge, ki smo jih spoznali v inačici 2009. 'Ground strokes' poudarja dolge udarce, 'wide rally' ima rad spremembe globine, tu so imenu ustrezni 'all round', 'strong backhand', 'atomic forehand' ...

Igranje v slogu

Stilov je čez ducat in pri naprednejšem udejstvovanju določajo, kako se VT4 igra. V temelju špil sicer ni ne zapleten, ne zahteven. Kot pred dvanajstimi leti imaš le tri temeljne udarce: navaden odboj, lob in slice. Edina nadgradnja je superstrel, za katerega moč nabereš z udrihi, lastnimi izbranemu stilu. To traja, zato ni nevarnosti, da bi superstreli podrli ravnotežje.
Glede na Top Spin je sistem preprost. Poudarja le eno: biti hitro tam, kamor bo žogica padla, in jo odbiti zgodaj ter idealno. Ampak to je bistvo tenisa in čeprav Virtua ni resna simulacija, presenetljivo verno povzame dušo športa. Tekme na višjem nivoju so slastna merjenja spretnosti prstov in sivih celic. Kdaj steči proti mestu, kamor meniš, da bo letela žogica, kdaj iti k mreži, siljenja v eno stran, da lahko napadeš na drugo, prefrigane skrajšave, tvegani žvajzi – take reči naredijo vznemirljivo domala vsako tekmo.
Tudi proti umetni pameti, saj je ta prilagodljiva in življenjska, bolj kot v Top Spinu in prejšnjih Virtuih. Manj goljufa in je iznajdljivejša. To spoznaš v arkadnem modusu, kjer loviš zmago na petih turnirjih, in v karieri. Ta se ne konča po par urah, ko opraviš vse štiri sezone, saj se z odklenjenimi stili in kupljeno opremo, kot so majice ter loparji, spet lotiš lova na zvezdice. Ki ni muka!
Med drugim zaradi finih miniiger, ki niso reciklirane. Tokrat pobiraš kovance in jajca, z nogometno žogo ciljaš gol, se trudiš premagati veter, menjavaš poker karte in še kaj. Zahtevnost minic se prijetno viša in so odlično razgibalo kariere, ravno udejstvovanje v njih pa odpira nove sloge.



● V arkadnem modusu je moč odkleniti Duka, verzija za PS3 pa ima tri legende več od X360: poleg Courierja še Rafterja, Beckerja in Edberga.



● Nizki pogled je bolj vzdušen in kinematografičen, sploh kar se tiče sukanja kamere pri servisih. A v njem imaš manj pregleda nad igriščem.



● Segina tipična ostra farbovitost gre lepo v roki s hecnimi miniigrami, kot je tole reševanje piščancev iz jajc pred zlobnimi teniškimi žogicami.

V družbi sijajnih

Žal je Sega za delo poprijela premalo temeljito. Nekatere zamere so enake kot pri Top Spinu – ni občutka TV-prenosa, komentarja, medijskega trušča, ceremonij, menjave vremena. Animacij veselja in žalosti je dovolj, toda prizori zmagoslavja so vedno enaki, turnirji pa sledijo skrajšanemu formatu ene ali dveh zmaganih iger. Manjka nekaj gibov, recimo udarec žogice med nogama. Tudi licenčnost ni opevanja vredna. Vdelane so zvezde tipa Nadal, Federer, Djokovič, Šarapova in Williamsova, toda ne boriš se z dobršnim delom lestvice ATP in ne sodeluješ na oficielnih grand slamih. Internetno večigralstvo (lokalno za do štiri ljudi je samoumevno in odlično) je gladkejše kot v Top Spinu, a pozna le rangirane ter nerangirane tekme. Nima ne gledalskega modusa iz VT3, ne tedenskih turnirjev iz VT2009. Morda jih dodajo naknadno. No, vsaj $ za samotarstvo nabiraš v njem ter uporabiti moreš lastni lik. PC-verzija je drugače enaka oni za X360, a stane le 30 evrov. Priporočam analogni joypad.
In, jasno, ne pričakuj velike inovativnosti. Štirica se igra pretežno tako kot vsi VTji doslej, saj superstrel kot inovacija ni ključen, dočim so slogi povzeti po inačici 2009. Če imaš le-to ali trojko, novinke niti ne potrebuješ. Si je pa najbrž želiš, saj je kariera na nivoju, umetna pamet je dobra, igralni sistem v tej seriji pa je kot teniška legenda – impresiven, nespremenljiv ter vedno mlad. Becker, Navratilova, Borg, Grafova, McEnroe ... in Virtua Tennis? Ja, bo kar držalo.

76 *Raztrgan himen učiteljice tenisa – Sneti iz bak!*
X360 / PS3 / PC / wii Sega

MOVE? KINECT?

Mahalna podpora je draž novih teniščin, a ni na nivoju. Top Spin 4 je podpiral move, kinecta ne, vendar ni bil natančen, saj je bil občutek tak kot v Wii Sports. Tudi v VT4 moraš le zamahniti v pravem trenutku in se ti ni treba brigati za kot, pod katerim lopar zadene žogico. Da je movasta izkušnja bolj švoh, doprinesejo samodejno premikanje igralca, skoki kamere iz tretje v prvo osebo ter to, da lahko z movom igraš samo v ločenem načinu, kjer se ubadaš z računalniškim ali človeškim nasprotnikom na istem PS3ju in z nekaj miniigrami. V vseh ostalih modusih, vključno z World Tourom, je lizika neuporabna. Res bedno.
Še slabše je s kinectom. Omejen si na isti ločen način za enega do dva človeka s posameznimi tekmami in miniigrami. Tenisača premika konzola, pogled skače ob vsakem udarcu, zaznavanje pa je še manj precizno kot pri movu. “More accuracy then ever”, pravi škatla. A ha ha haaa.

Zumba Fitness











Špil se lahko pohvali s privlačno škatlo in demonstratorkami, a igralno osrčje zamori veliko predstavitveno mrtvilo. Za konec leta napovedujejo nadaljevanje, ki naj bi prineslo mnoge izboljšave. Obljubljajo boljše ocenjevanje in nagrajevanje, štetje kalorij ter preoblačenje zdaj monotonih inštruktorjev.

Zumba je v svetu in čedalje bolj tudi pri nas zelo priljubljen sistem skupinske vadbe, ki izvira iz Kolumbije. Aerobno miganje, vpreženo v ritme latinskoameriškega plesa, je postalo prava franšiza. Pod blagovno znamko tržijo vodno zumbo, hitro zumbo, posebni zumbi za starejše in za otroke ter domačo zumbo ob pomoči telovadnih devedejev. Družini se je pridružila še zumbastična igra, ki hara po vrhovih prodajnih lestvic. Bržkone zato, ker si marsikdo pred dopustom želi instantno shujšati ...
Izdelek skoči na vlak plesnih špilov, ki smo se jim posvetili v članku Si za ples v Jokerju 211 (id na stranki 8563). Dobimo tipičen plesno-razgibalni paketek, kjer je prvi vtis hudo podoben Just Dance. Zrkla ti naskočijo neonske barve in pisana silhueta inštruktorja, ki poplesuje sredi zaslona. Slediti mu moraš kot podobi v ogledalu. Igra na wiiju in PS3 tvoje gibe spremlja prek daljinca oziroma mova. Kontroler vtakneš v poseben pas, ki je priložen špilu in se zgleduje po stegenskem obročku iz EA Sports Active. Ni pa njegova raba nujna, saj lahko paličko vtakneš v žep ali jo držiš v roki. Xbox 360 za nadzor izkoristi kinect, kar je udobneje, saj tu mahalo ni potrebno in pred zaslonom tancaš prosto.

Špehotres

A žal kmalu ugotoviš, da je zaznava ne glede na nadzorno metodo daleč od popolne. Celo pri kinectu, kjer sistem omogoča zajem gibanja vsega telesa, je šibka in nenatančna. Move in wiimote pa sta še slabše izkoriščena kot pri Just Dance. Zato si je razbijati glavo s tem, kdaj se barva inštruktorice iz nezadovoljne rdeče spremeni v rumeno ali pohvalno zeleno, precej odveč. Do spodobnega rezultata je mogoče priti tudi ob naključnem potresavanju približno v ritmu. Miganje je nagrajeno z žurersko energijo, ki se zlagoma polni in viša stopnjo. Tedaj plesišče napolnijo dodatni plesalci, točke se štejejo dvojno in nasploh naj bi se igralec počutil kot car.
Le da se ne. Zumba Fitness je namreč v vseh pogledih slab, plitek in naprvožogen izdelek. Sploh zanič so učni programi. Latinskoameriško zviranje je pač kompleksno in se ga niti slučajno ne da zaobvladati na horuk. Samba, salsa, merengue, rumba in podobni ritmi ne poznajo milosti, zato razmetavaš z boki, šejkaš medenico in treseš stegna, da vse plapola. A namesto potrpežljivega razkoščkanja, kakršnega smo videli v Dance Central, je tu sistem groteskno brzinski, površen in hitro zadovoljen. Resda razlaga posamezne korake, vendar je učna krivulja mnogo prestrma, da bi po zaključku količkaj suvereno plesal. Bolj verjetno je, da boš vaje v gnusu prešprical.
V glavnem modusu ni dosti bolje, kajti igra je ne glede na nastavljeno težavnost brutalna. Srčno frekvenco ti hitro nabije v višave in te namoči v lastnem švicu, vendar se ob tem niti malo ne zabavaš. Ker manjkajo slikovni napovedniki prihajajočih gibov in ker si ti sledijo zelo odsekano, je špil precej krut odsev tvoje gibčnosti. Občutek nesposobnosti je še hujši kot pri Michaelu Jacksonu. Tam si se zamotil vsaj z dobrimi komadi in pretvarjanjem, da si kralj popa. Tu se zaradi sterilnosti v glasbo zlepa ne vklopiš.

Rdeči val

Tudi ime je zavajajoče, saj je fitnesa bore malo. Zadeva sicer nudi osnoven koledarček s predlagano vadbo, a nič več kot to. Ni štetja kalorij, tehtanja z wiijevo desko, grafov napredka, spodbujanja in splošnega občutka smisla.
Temeljno igranje je razdeljeno v žurerski način in guljenje posameznih pesmi. Teh je trideset in povečini godejo v generičnih južnoameriških ritmih. Znanih komadov tu ne boš našel, veliko je napisanih posebej za igro in so nezapomnljiv miks generičnih naslovov v slogu El Amor El Amor in No Quiero Mas. Neodpustljivo je, da pri izbiranju ne slišiš predogleda in da ni na voljo skrajšanih oblik.
Poleg samostojnih so štikli zbiti še v nekaj vadbenih načinov. Tipična kombinacija ima intenzivno ogrevanje, tri vmesne pesmi in trebušni ples za konec. Vse se vleče kot jara kača. Stalno istih fac inštruktorjev se kmalu naveličaš in tudi prizorišča so le štiri. Sprva si omejen na dolgočasno diskoteko, nakar odkleneš grd podest v tovarni, streho in stadion.
Da sam povsem ne obupaš, lahko k miganju povabiš še koga. Par se lahko loti sočasnega sodelovalnega densanja ali izmenjaje tekmuje, kdo bo bolj napolnil merilnik. Še ena možnost je moštveno muvanje dveh parov. A Zumba je kljub temu žalostno daleč od tega, da bi postala duša zabave v slogu Just Dance. Ker je vsebina tako borna in se obupno ponavlja, se boleče zavedaš okolice in si pri svojem zviranju res ne želiš publike.

Španska zombijka

Saj ne rečem, tematika je nišna. Po Sambi de Amigo se nobena plesalščina z liki na zaslonu ni spravila v Latinsko Ameriko. A žal je špil spackan brez občutka. Izobraževalna vrednost je nična, prav tako razvedrilna, medtem ko ti zahtevnost, bedno točkovanje, neposrečeni družabni načini in siljenje k najmanjšemu skupnemu imenovalcu hitro strejo voljo do miganja. Poleg tega reč ne premore nobene osebne note in privlačnosti. Bolj je mišljena kot podaljšek vadbe za tiste, ki že zumbajo v živo in bi radi še doma. Običajneži pa bodo iz te latino potilnice hitro pobegnili, sploh po ceni okrog petdeset evrov.

55 *Navi v svoji medenici odkrije nove dimenzije gibljivosti.*
wii / PS3 / X360 Pipeworks Software

Nova strelska akcijada, za katero sta moči združila prismuknjeni Goichi Suda in ata Resident Evila Shinji Mikami, dokazuje, da so ti Japonci res nori. Po eni strani v dobrem smislu, saj je Shadows of the Damned dovolj svojstven, da ga ni moč označiti za še eno generično tretjeosebno klavščino. Po drugi pa v slabšem. Od podjetjeca Grasshoper Manufacture smo namreč spet dobili igro, ki slog postavlja malenkost pred vsebino, čeprav ta ni napačna.

Peklenščki in falusi

Postaneš Garcia Hotspur, mehiški lovec na demone, ki mu velezlodej Fleming ugrabi zaročenko in jo zvleče v peklensko dimenzijo, da bi mu ga v temni graščini cuzala za vse večne čase. (Njegove besede, ne moje!) Garcia se jo takoj odpravi reševat, da si od fafaškega maratona ne bi spahnila čeljusti. Spremlja ga go(vo)reča lobanja, ki se na pritisk gumba iz priročne bakle spremeni v eno od treh osnovnih pokalic.
Da, štorija je enako klišejska in plitva, kot se sliši, kar velja tudi za premočrtna prizorišča. Zvrstijo se vasica iz 19. stoletja, podzemna sekcija, gozd, grad in še kaka zatemnjena lokacija. Se pa za fabulo in okoliš zmeniš manj, kot bi se sicer, saj so reflektorji ves čas usmerjeni na junaka s španskim naglasom ter njegovega koščenega pajdaša.
Govorne izmenjave med njima so poglavitni vir humorja, saj ne mine pol ure, da ne bi slišal opolzke šale, namigovanja na moški ponos ali nagnusne prigode iz preteklosti enega ali drugega. Del štosov sicer pade na nerodovitna tla, vendar to odtehtajo hecnosti in groteskni prizori. Denimo leteči drekci (nadzorne točke), ki se podelajo na tla in uidejo, ko se jim približaš. Jokajoča vrata z otroškimi frisi, ki jih moraš nafutrati z najdenimi jagodami in možgančki, da se odpro. Glavarsko bitje, ki se dere "Fuuuuck youuuu!!" Bizarna stopnja, kjer se Hotspur sprehaja po ogromnem seksi telescu svoje babe. Ali nekaj nivojev, kjer se brez posebnega razloga znajdeš v ploskem stiliziranem stvarstvu in se greš starošolski šutemap.
Se pravi. Vzemi Bayonetto, združi jo z grozljivko v stilu Grindhousa, ki strašljivost nadomešča s črnim humorjem, dodaj ščepec Božanske komedije ter golido japonske odbitosti in dobil boš nekaj, kar zelo spomni na zafrkantsko-srhljivi Shadows of the Damned. Kul? Zame gotovo, sumim pa, da bo čudnost za tipičnega Slovenca prej odbijajoča kot privlačna.

Neprikrito zlo

Kakšno vlogo je imel pri projektu Mikami, ti postane jasno, ko se seznaniš s streljanjem. Način, kako iz tretje osebe pomaknjen ob stran razpošiljaš svinec, je namreč pobran iz Resident Evila 4 in 5. Razlika je le ta, da junakovo telo ne ostane pribito na mesto, ko stisneš gumb L1 ali LB na joypadu in dvigneš orožje, na katerega je nameščen laserski merilnik. Lahko previdno strafaš in se mečeš v vse smeri, prisoten pa je še ukaz za hiter obrat, ki olajša istočasno gibanje in božanje sprožilnikov. Kamera zna včasih ponagajati, a ni hujšega.
Peklenske rokovnjače Garcia ugonablja s pištolo, pumparico in brzostrelko, ki jim je moč udarnost, hitrost polnjenja in zajetnost nabojnika izboljšati z nabranimi rdečimi diamanti, dočim z redkejšimi modrimi skrbiš za večje nadgradnje. V boju je bistveno, da meriš v ključne dele teles, ki niso vedno glave, s čimer sovragom preprečiš, da bi se ti preveč približali. Nadzor množic iz RE, torej. Eni se ti upirajo tako, da odskakujejo, drugi se po vseh štirih brzinsko plazijo po tleh, tretji nosijo zaščitne maske, medtem ko so četrti odeti v senčni oklep, ki ga moraš razpršiti z alternativnim svetlobnim strelom, da jim prideš do živega.
Kontrole so kar trdne, streljanje pa je krvavo in zadovoljujoče, če že ne do konca izpiljeno. Sčasoma postane malce preveč istokopitno, saj se peklenkoti in njihovi vzorci napadanja radi ponavljajo. Je pa všečna z njim povezana igra luči in teme. Ko se okolje zatemni, moraš čim prej poiskati ter z light shotom ustreliti kozlovsko trofejo, da se svetloba vrne, drugače je kmalu po tebi. Po drugi strani so šibke točke Flemingovih podložnikov in sfere, ki jih je treba razbiti, da odkleneš prehod, ponekod vidne le iz teme. Pogruntavščina doda dobrodošlo plast zanimivosti, res pa je, da se do konca nekako deseturne izkušnje s tovrstnimi 'ugankami' srečaš kar malo prevečkrat. Še dobro torej, da se vmes nasmihaš izjavam nastopajočih in se sem ter tja sprostiš v priboljških, kot so omenjene 2D-sekvence, mozgalno premikanje blokov ali odseki, kjer moraš urno bežati pred obsedeno baburo.

Hijos de puta!

Kar v SotD daleč najbolj razočara, so šefi. Igra že tako ali drugače ni blazno zahtevna, kapoti pa so z izjemo ali dvema tako ceneni in predvidljivi, da peče glava. Za domišljijo pri oblikovanju bi šlo avtorjem močno stisniti roko, a kaj, ko se maloštevilnim in ponavljajočim se napadom ogneš brez težav. Pokončaš pa jih tako, da praktično ves čas streljaš v rdeče označene rak rane, vmes goltaš zdravilne napitke in počakaš, da klecnejo, nakar jih pošlješ nazaj k vragu.
Z boljšimi zaključnimi spopadi, malenkost bolj raznolikim pokanjem in zanimivejšim raziskovanjem bi bil Shadows of the Damned poslastica. Tako pa je primeren zlasti za tiste, ki znajo izrazito japonskim umotvorom pri takih napakah pogledati skozi prste. Če si med njimi, se ne obotavljaj preveč.


Pumparico sčasoma izboljšaš do te mere, da pljuva več smrtonosnih koščkov hkrati, mitraljez pa dobi samovodljive izstrelke.

El magnifico Case demonom nudi pregled črevesja. Vrsta nima konca.

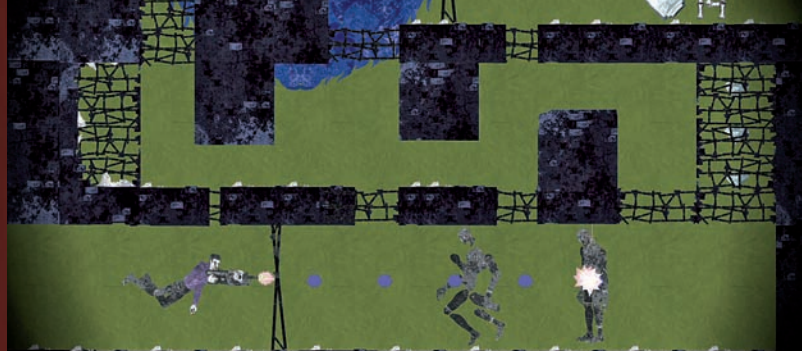
PS3 / xbox 360
Grasshoper / EA

75

Shadows of the Damned


Vrag Christopher je ustreznica trgovcu iz RE4. V zameno za običajne diamante, ki jih puščajo mrtveci, nas zasipa z napitki in municijo.

Podoba je starinska, toda 2D-nivoji si z ancientnimi, od strani gledanimi streljankami ne delijo prašičje težavnosti.



Ranljive rdeče točke ne bi mogle biti bolj očitne, večina šefov pa ne ponudi niti večstopenjskih bojev. Mar bi se zgledovali po Vanquishu!



Transformers: Dark of the Moon

So novi Transformerji licenčnica, ob kateri bo vrgla božjast vsakogar, ki se na špile en toliko spozna? So namenjeni izključno mladičem, ki igrice dobivajo iz veleblagovnic? Odgovor na obe vprašanji dejansko ni pritrdilen. Pozna se sicer, da so morali High Moon Studios zadevo narediti malo na brzaka in da ni na nivoju njihovega prejšnjega robotskega izdelka, War for Cybertron (J204, 80). Vendar ni napačna.

Zgodbovno se Dark odvija pred filmom in osvetljuje njegovo ozadje. Kvarnikov nočem pisati, zato bom rekel le, da scenarij ni bleščeč, da pa vzdržuje dober tempo in spremlja obe sprti strani, Autobote in Deseptikone, ki se v pripravah na dogodke iz kina tepežkata po Zemlji. Prvi odkrivajo zaroto drugih, drugi ne marajo, da bi prvi kaj vedeli.

Špil se odvija na lokacijah, razmetanih po planetu, od džungle prek vulkana do mesta, in je simpatično razgiban. Pod nadzor izmenično dobivaš različne mehankote – Starscreama, Soundwava, Bumblebeeja ... – s katerimi iz tretje osebe napreduješ po linearnih nivojih. Tvoja naloga je v glavnem streljati, kar ni ravno zapleteno, ni pa tudi sveta preproščina. Robotje imajo različna orožja in posebne sposobnosti, na primer zvočni udar, ki demolira bližinske capine, izstrelitev raket in zakrivanje. Specialk ni moč spamati, marveč jih uporabiš, ko se nabere energija zanje. V obračunih moraš biti previden, saj te sicer neumni capini, od konkurenčnih konzervnikov prek helikopterjev do sond, na primerno visoki težavnostni stopnji hitro ukinejo. Kadarkoli se lahko spremeniš v vozilo, ki je hitrejše in strelsko šibkejše, in čakajo te šefi – imenski transformerji.



Ponekod moraš napredovati, drugič spet braniti neko območje. Pomagajo ti kolegi robotje, ki sploh niso nesposobni.



Šefe so High Moon naredili po Velikem županskem priročniku iz leta 1987, zato z njimi ni kaj dosti ubadanja. Žvajznejo pa.

Misije segajo od uničevanja naprav prek tiholazenja do ostrostrelstva in bežanja. Vsi pristopi so enostavni, da ne rečem primitivni, a DotM ni špil, ki bi sestojil le iz enonačinskega mitraljiranja. Škoda, da je grafika slaba, gladkost včasih kljub temu trpi, skrivnosti so bedne, glavarji enostavni, nivoji pa znajo biti umetno razpotegnjeni. Sedem ur, kolikor nekako porabiš za ravno toliko poglavij, se zaradi tega mestoma vleče. Pa vendar je mitraljiranje zadovoljujoče.

Še bolj kot v puščavništvu v spletnem večigralstvu. Ta s samotarskim in ekipnim deathmatchem ter conquestom ne izumlja tople vode, tako kot ne z nabiranjem izkušenj, v zameno za katere kot v Call of Duty odklepaš perke. Toda akcija je majhnemu številu prizorišč navkljub hitra in kar fina, k čemur pripomorejo štirje 'poklici' in menjavanje med robotsko ter vozilsko obliko.

Daleč od tega, da bi svetoval takojšen nakup Dark of the Moon. A če ga čez nekaj časa kod najdeš za desetaka, ga ne ignoriraj. Dnevi zanikrnih transformerščin so s prihodom High Moonovcev na srečo mimo.

63 *Sneti bi dal tem robotom še liter olja, a preveč ipak ne škripljejo.*
PS3 / X360 / wii High Moon / Activision

MotoGP 10/11

Ubogi motocikli. Medtem ko avtomobili dobivajo izdelke tipa Gran Turismo 5, ki jih častijo po božje, so dvokolesniki obsojeni na nedoživeto, polovičarsko in vse bolj zdrgnjeno životarjenje. MotoGP 10/11 tega nič ne spremeni.

Čeprav se škatlica hvali s slinurskimi elementi, kot so prenovljena fizika, avtentičnost, licenčnost in sezona 2011, je vse to nakladanje. Špil se vozi skoraj enako kot lani, kar pomeni, da je pri najbolj realističnih nastavitvah nekakšna polovična simulacija, pri najmanj pa čista arkada. Saj pelje se okej in vdelana sta obraba gum ter tuning. Od GTja in Forze je špil pobral prikaz idealne vozne črte, ki spreminja barvo, ter vrtenje časa nazaj, da izbrišeš posledice nesreč. A kdor išče 'avtentičnost', bo razočaran nad mankom detajlnega prestavljanja dirkačeve teže, odsotnostjo poškodb, ništrcem pogleda iz notranjosti čelade, sumljivo lahkostjo motorjev, neprepričljivo mokrostjo asfalta in splošnim nenapredkom. Grafika je revna, le občutek hitrosti je dober, licenca pa ni kompletna. Obsega vse proge, vendar ne slehernega moštva in dirkača. Res dobiš Hondo, Yamaho, Ducatija in Aprilio ter Stonerja, Lorenza, Rossija in Doviziosa, a popolnosti ni. Poleg tega je na ploščku le sezona 2010, medtem ko obljubljene '11 niso dostavili še niti sedaj, ko je mimo že pol ducata dirk! Nič Stonerja na hondi, Rossija na ducatiju. Ultimativna beda za vse, ki spremljajo aktualno dogajanje.



Šov pred začetkom dirke je kratek in ohrn. Resnično ne razumem, kako lahko izdelovalci tako pomemben element za vzdušje črtijo do te mere, da nam ga kratijo leto za letom. Peki.

Tudi potek igranja je utrujen. Osnovna modusa sta enoigralsko prvenstvo in kariera, oboje na uradnih stezah, saj izmišljenih iz nekdanjega modusa extreme ni več. V prvem izbereš klaso (125 cc, 250 cc ali motoGP), dirkača ter progo, nastaviš realizem in hajdi na osvajanje točk. Druga se tako kot lani začne pri 125-kubičnih prdalicah in zahteva vložek mnogih enoličnih ur boja z ne prav prepričljivo ter dinamično umetno pametjo, da se prebiješ do 800 kubikov. Fajn je, da so vdelali najemanje članov moštva, kot so inženir, menedžer in PRovec, podpisovanje pogodb s sponzorji, bančni račun ter izboljševanje lastnosti motocikla. A to bi bilo lahko izvedeno bolje in vzdušneje kot s kupom menijev, če se že grejo avtentičnost in ciljajo na masovni trg.



Pogled izza krmila je v redu, a močno pogrešam takega iz čelade, ki bi lahko bil obogaten z muhami in dežjem na vizirju.

Najboljša je zato nova možnost, da se ti na isti konzoli pridruži kolega, ki na razdeljenem zaslonu dirka skupaj s tabo. Split-screen je takisto na voljo za običajne dirke. Te so edina možnost vožnje po spletu, kjer igra podpira do dvajset dirkačev na progi, internetnost pa rahlo plemenitijo rezultatske lestvice in duhci. Toda žlahtnosti bi moralo biti precej več, da bi lahko MotoGP 10/11 priporočil tako zaljubljencem v motoristične dirke kot splošni publiki, ki bi ga rada ob nedeljah virtualno tiščala, preden Casey spet osramoti konkurenco.

50 *Kako rad bi Sneti podoživljal dirke mogoGPja – in kako jih ne more!*
PS3 / X360 Monumental / Capcom

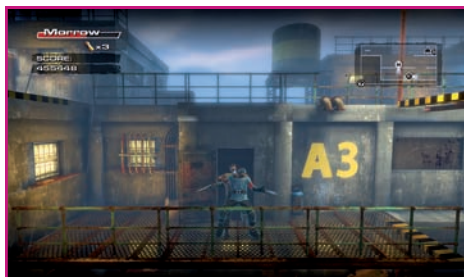
RUSH'N ATTACK: EX-PATRIOT

V osemdesetih je bila popularna zaštihaj-jih-vse ploščadarica Green Beret, ki so ji čez lužo rekli Rush'n Attack (besedna igra: ruski napad oziroma pohiti in napadi). Rimejk na Xbox Live Arcade in v PS Storu vpelje zgodbovno razširitev, ki reševanje talcev meša z zapletom iz vesolja. Ne boste se čudili, če povem, da ne bo dobil oskarja za scenarij.



● Takole obkroženi imamo malo možnosti za preživetje. Igranje na nanižji težavnosti pomaga, a nas še vedno lahko fenta že par kasiranih udarcev.

Videz je narejen v danes priljubljenem 2,5D tipa Shadow Complex, kjer so liki in okolica poligonski, premikanje pa se odvija od strani in v eni ravnini. Češki razvijalci Vatra so v ta namen zapregli Unrealov pogon 3, a ga niso izkoristili. Par vzdušnim scenam navkljub so 3D-modeli oglati in teksture nizkoločljive. Stopnje so le tri: zapor, laboratorij in jedrska baza. So kar velike in v vsaki dobivamo podnaloge, recimo najdi računalnik, fentaj oficirja in usposobi vrtalnik. Ni vse le v enostavnem teku na desno. Koncem levelov čakajo šefi, katerih boji so taktično spodobni, čeravno je zaključni prelahek. Tudi naše atletske sposobnosti so raznolike, saj junak visi z robov, pleza, se skriva po odročnih kotičkih, od koder preži na sovrage, ter niza udarce z nožem v močne kombinacije.



● Skok iz zasede na sovražnike se začne hitro ponavljati. Mar bi vdelali odklepanje novih eksekucij namesto serije neuporabnih kombinacij udarcev.

A kaj, ko je ploščadništvo kilavo. Za dvig na višjo raven moramo biti na piksel natančno postavljeni pod njen rob, medtem ko je plezanje po stenah loterija. Druga nota žalostinke je boj. Soldati metalgearovsko patruljirajo in se ločijo zlasti po oborožitvi – noži, motorka, bombe, mašinka. Vedno se jih lahko lotimo s frontalnim napadom ali tiholazniško. Za slednje dobimo več točk in vanj smo prisiljeni, dokler ne ugotovimo, da večina nasprotnikov podleže udarcu dol + šibki napad. Odtlej je igranje preveč rutinsko. Ker so stopnje oblikovane brez duha, raziskovanje pa ne prinese količkaj vrednih nagrad, raje zakurblajte emulator in zastonj naložite starodavni original. ***Misfit***

Konami ● X360 / PS3 ● 10 EUR

L.A. NOIRE DLC

Okoli izida detektivske srhljivke L.A. Noire (J215, 85), ki so jo doslej s polic potegnili več kot štirje milijoni duš, se še ni dobro polegel prah. Team Bondi in Rockstar pa kujeta železo, dokler je vroče, in sta že začela s trženjem dolpotegljivih vsebin v Playstation Store in Xbox Live Marketplace.

V prvi vrsti gre za štiri kriminalne primere, ki se jih splača nabaviti v paketu 'Rockstar Pass'. Ta nas olajša za 11 evrov, medtem ko posamične naloge koštajo štiri apoene. V ceno kompleta je vključena tudi vrsta drobnarij, kot so novi gvanti za našega detektiva, izbrane pokalice, ki jih lahko v akcijskih sekvencah potegnemo iz prtljažnika službenega bolida, ter nov zbirateljski izziv, iskanje dvajsetih značk mož postave.



● Phelps v DLCju združi moči z večino detektivskih sodelavcev, saj so dodatni primeri porazdeljeni v prometni, drogeraški in požigalski oddelek.

A meso skupka so policijske odprave. Prvi dve – 'The Naked City', kjer moramo ugotoviti, kdo je zadavil manekenko in kako so s tem povezani ukradeni predmeti, ter 'A Slip of the Tongue', ki nas zoperstavi sleparskim avtomobilskim prodajalcem – sta na voljo že od izida. Nedavno pa sta se v igrini spletni štacuni pojavili še 'Nicholson Electroplanting Disaster', kjer se bavimo z raziskovanjem strašljive eksplozije sredi Los Angelesa, in 'Reefer Madness'. V slednji morata Phelps in kolega priti do vrha organizacije, ki je odgovorna za razpečevanje travce po obmorski metropoli.

Všečno je, da se z novimi primeri, ako Noire igramo od začetka, srečamo tekom osrednje izkušnje, saj so smiselno in brezšivno razporejeni med ostale preiskave. Dosegljivi pa so tudi posamič v glavnem meniju, saj se rdeče niti ne dotikajo. Po razgibanosti so v grobem primerljivi s temeljnimi misijami. Zanimivi sta zlasti novejši, saj se navezujeta na resnično zgodovino. Sploh bombastični 'Nicholson', kjer se imamo čast sprehoditi po hangarju znamenitega letalca Howarda Hughesa. Drugače nas v DLCju čakajo klasična opravila: ogled krajev zločina, baranje osumljencev, pregledovanje poslovnih knjig in zasledovanja za volanom ter peš. Kar pestro, čeprav nič posebej novega ali drugačnega.



● Uporabnost nove brzostrelke je samoumevna, dočim bonusna gvanta izboljšata natančnost streljanja in okrepita Colove boksarske sposobnosti.

Če se L.A. Noira niste prenajedli, je dodatna vsebina priporočljiva, saj nudi naknadne štiri ure detektivstva, in v kompletu ni predraga. V nasprotnem primeru ostanite špricersko neprizadeti ali počakajte do jeseni, ko se ima pojaviti inačica za PC. Nekaj dodatnih primerov bo vanjo bržda že vključenih. ***Case***

Rockstar ● PS3 / X360 ● skupaj 11 EUR

PINBALL FX2: FANTASTIC FOUR + MARS + CAPTAIN AMERICA

Ob članku o fliperjih v tej cifri se spodobi, da vpogledamo par novoizdanih miz za platformo Pinball FX2 na xboxu 360. Iste so na voljo za Marvel Pinball na PS3, ki ima za spoznanje slabšo fiziko, saj uporablja pogon iz Zen Pinballa.

Fantastični štirje temeljijo na stripovsko-filmski licenci. Bistveni elementi so: kar dva skillshota pri izstrelitvi krogle ... tehnično razpostavljeni odbijači ter rampe, ki pa še vedno nudijo instantno zadovoljitev ... in ravno pravšnja nagnjenost k izpadu krogle na sredini in ob straneh, da moraš biti stalno pazljiv. Brezglavo gonjenje okrogline ne prinese omembe vrednih točk, zato je treba biti pri merjenju natančen in hiter, da sprožiš podigre ter dosežeš bonuse. Misije so osnovane okrog posameznih junakov, ki stojijo na podlagi – raztegljivež pobira kroglo s koncev mize, če mu jo potisneš v roke, Thing jo meče naokrog in tako dalje. Sicer ni naprednih elementov, na primer več ravni, navdušita pa večja količina govora kot ponavadi in dejstvo, da se miza po uživantskosti ter globini približa odličnemu Wolverinu.



● FF ne prinaša posebej izvirnih ali odbitih elementov, zato ni nadvse primerna za tiste, ki si želijo fliperaških eksperimentov. Je pa superigralna.

Mars je počasnejši že zaradi gravitacije, ki naredi gibanje kroglice pri privzetih nastavitvah bolj zložno. Poleg tega je prizorišče širše in ima več fliperjev, na sredini pa je zajetno območje brez ovir. Tri rampe na zgornjem delu posredujejo dosti točk, tako kot vesoljski čolnič, ki pristane in v katerega je treba pripeljati gorivo. A glavnino pik dobiš iz svetlečih vdolbin v centralni areni, ki niso 'prave', marveč jih pod določenimi pogoji izriše laser. Vdelani so še drugi elementi, ki jih na fizičnih mizah domala ni moč udejanjiti, recimo krožeči sateliti. Žogica pa malokrat uide ven na sredini, dočim jo na straneh v igro rad vrača uslužen robotek. Mars je lažji in manj direktno privlačen kot FF, a ima dosti skritih čarov.

Najnovejša tabla je Captain America, katere tematika je napad tega domoljubnega heroja na nacistični grad barona Zema. Podobno kot pri FF4 je dosti posnetega govora, ko Zemo nadira oščitenega superjunaka in ta boksa z nemškim postavnežem. Postavitev elemen-



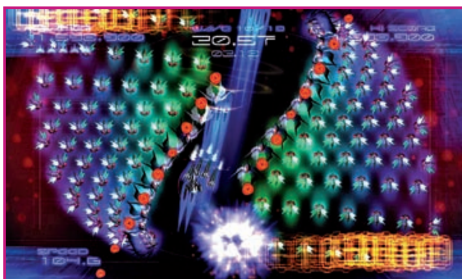
Res škoda, da prihodi nacijevskega zmešanca na prizorišče v Captain America trajajo tako dolgo. Je pa res, da si na ta način vmes malo spočiješ.

tov je klasična, se pravi trije fliperji in rampe na zgornjem oboku, so pa ustja dotičnih nekaj manjša kot običajno, zato je treba biti za šicanje točno določene poti ekstra precizen. To pa nadomestijo s številčnostjo, zaradi česar boš verjetno že v drugem poskusu naštepal nekaj deset milijonov pik, kar je pri Fantastic Four utopija. Podiger je nekaj manj kot na konkurenčnih mizah, a so domišljijske in le stežka ponovljive na klasičnih fliperjih, recimo tista, ko Zemo na mizo spusti lepljivo tekočino, ki ovira kroglico. Simpatična je tudi minica, ko na ločenem delu s ščitom odbijaš sovražne krogle. Vznemirljiva, dobro dizajnirana miza, ki pa ji gre očitati predolge premore pri sprožanju nekaterih podiger.
Ne glede na to je Captain America več kot vreden svoje bagatelne cene, saj zanj računajo le dva evra in pol, še bolj pa za ta denar priporočam F4 in Mars. Praznuj marjance z njimi! ***Sneti***

Zen Studios ● X360 / PS3 ● 2,5 EUR za mizo

GALAGA LEGIONS DX

Zlahka si jih predstavljam, poševnookce, kako se nekje v tokijski Akihabari drenjajo okrog tegale avtomata in opazujejo, kako v plesu neona ter elektronskih plesnih ritmov klatim svetleče se vesoljce. Japonska dežela, kjer je kultura avtomatov še močno prisotna, je več kot očitno vir Galage Legions DX, nove od zgoraj gledane razsuvalščine napadalcev iz vsemirja, ki jo tržijo na Xbox Live Arcade. V Playstation Store naj bi za PS3 prišla kmalu.



Igranje s svojim ogibanjem alienom in izstrelkom meji na bullet-hell, a ohranja zapovedi klasičnih šutemapov. Lušten spoj enega in drugega.

Po eni strani se je ob Legijah DX težko vzburiti. Gre za ne ravno bistveno nadgradnjo Galage Legions izpred treh let, ki je bila sama po sebi izvedenka prastarega šuterja Galaga. Nima pošteno načrtovane kampanje, marveč le vkup zlepljene posamezne nivoje, v katerih srečuješ valove tujskih nepridipravov. Nima šefov. Nima modusa za dva. Nima ravno dosti vsebine – prej omenjeni niz stopenj, ki traja kvečjemu par minut, ločene skupke valov in igro na čas (time attack). Precej ohrno, zlasti v vidu tega, da dobiš odlični Deathsmiles Deluxe (Joker 212, 86) iz Anglije za dobrih dvajset evrov, za Legions DX pa hočejo desetaka iliti 800 Microsoftovih točk.
A vendar je zadeva na svoj način privlačna in igralna. Alieni niso omejeni na gornji del ekrana, od koder bi te obmetavali z laserskim ognjem in občasno izvedli strmoglavljenje, marveč privršijo nadte v masovnih navalih z več ducati udeležencev. Ker je zaslon statičen, prostora za ubežanje navadno ni veliko, zato moraš med spretnim vijuganjem divje streljati. Ogenj iz ladje usmerjaš z desno gobico, finta pa je v tem, da dostikrat nisi sam, marveč je tesno ob tebi še nekaj drugih plovilc, ki nažigajo bodisi v isto smer, bodisi pod kotom drugam, kar menjuješ po želji.



Kot da na zaslonu ni dovolj sovražnikov in grafičnega trušča, se temu pridružijo še tenke črte, ki kažejo, kam bodo šli napadalci. Koristno.

Prizorišče je tako hitro nabasano z vesoljci, ognjem in eksplozijami. V tem kaosu pa je zaželeno biti precizen, kajti bolj kot rešetanje po plebejskih napadalcih se splača rušenje večjih, močnejših, zaščitenih poglavarčkov, ki se tipično skrivajo v masi rokovnjačev. Ko jih razsuješ, eksplozija za sabo potegne njihove podložnike. Hitreje kot zaslon očistiš, več točk dobiš in več časa ti ostane za zaključni del z največ devetindevetdesetimi valovi, kjer pike nabiraš dvakrat hitreje.



Videti je kot šef, a jih igra ne pozna. Je le masa zelenih frnikol s poveljniškimi jedri, ki jih je zaželeno kar najhitreje počiti, s čimer odstraniš vse manjše zobatce. Ne znaš? GTFO!!

Ne sliši se kot kaj blazno posebnega in res Galaga Legions niso nova šuterska legenda, ki bi spodrinila Ikarugo, Mutant Storm, Geometry Wars in podobne. Špilič je bolj kot za dolge, pomenljive seanse primeren za kratke, razbremenilne sunke. Toda čar je v lovu na rekorde in če hočeš biti pri tem dober, šteje vsaka sekunda časa in vsak milimeter prostora. Naštudirati valove na višji težavnosti (vsa območja je moč igrati na easy, medium in hard) ter igrati efektivno je v neonski zmedi in ob unc-unc glasbi fin izziv, medtem ko nižje zahtevnosti tudi manj natreniranim nudijo občutek, da obvladajo. Okoli naju zbrani Japonci se zdaj zmrdujejo, ampak ej, kaj naju briga. Saj so izmišljeni. ***Sneti***

Namco Bandai ● X360 ● 10 EUR

PUDDING PANIC

Si že bil v hiši strahov? Verjetno, a gotovo ne kot majhen, tresoč puding! Vstopnica za iphone in ipod touch košta vsega 80 centov, dočim je višjeločljivostna za ipad dobra 2 evra. Cilj je povsod enak: doseči izhod, ne da bi se žolca od strahu polulala in padla z vagončka.



Veščе so podobne naši Uršuli iz Cerknice. Ko dobiš novo krepelo, ti rabo pojasnijo okvirčki.

Vsaka vožnja je drugačna in po njih lomastijo čarovnice, okostnjaki, jakci v škatlci, zombiji, z laserji streljajoča zrkla ter druge peklenske prikazni. S kretnicami moraš gibko spreminjati smer tirov, da svoje hladetine ne pošlješ naravnost v gnezdo zla. Naštudirati je treba zanke in logiko zavijanja. A pri srečanjih s strašili nisi povsem nemočen, saj z zbranimi žetoni kupiš orožja in tečnobam daš vetra. Miš za navijanje pošasti recimo sklati v brezno, tu pa sta še pospešek za hiter pobeg iz gneče in vrečka, ki si jo povezneš na glavo, da ne vidiš grozot. Moti le temotnost grafike, saj je na svetlečem zaslonu včasih težko razločiti, kje je kaj. Sploh ob hitrem dogajanju, kajti to ni zaspan, varen špil. Zaradi pojavljajočih bavbavov in nevarnih ovinkov moraš imeti oči stalno na več koncih zaslona.
Kamero lahko zakleneš na puding ali jo s potegi prstov prosto premikaš. To je pogosto potrebno, saj so ringlšpili prostrani in moraš vnaprej računati, kam želiš sladico usmeriti. Tu so še stikala za aktivacijo, da se vgradijo dodatne šine in lahko vriskajoč zapelješ skozi izhod. Na kakšnem odročnem kraku rade ležijo VIP-vstopnice, ki odklepajo duri do novih prog. Štirje svetovi imajo vsak po dvanajst voženj, nove obljubljajo v dodatkih. Stopnje so kratke, a težavnost se prijetno zvišuje, tako da moraš v tretjem svetu kar zavihati rokave. Pri tem se igra ne ujame v past Besnih ptičev, saj napredek ni povsem linearen in lahko ob zatiku poskusiš kje drugje. Sploh fino je, da ves čas vpeljuje novosti, od grdob, ki nosijo ključe, do časovno omejenih kretnic in orožij, kot je bomba v obliki male muce. Raznolikosti ne manjka.
Špilič je dodelan in iz drobne, neugnane ideje naplete luštno izkušnjico. Predvsem pa preseneti, koliko pozornosti je šlo v predstavitveno plat. Vsako stopnjo otvori hecna risbica z napotki, novi elementi so lepo razloženi in nasploh je vzdušje prvovrstno. Temačni slog Tima Burtona se meša z odštekanostjo Zvonka Čoha in knjižicami za otroke, ki se trudijo s kar najbolj ostudnimi ilustracijami. Igrivo, poredno in živahno. Prav zaželiš si spet obiska Gardalanda. **81** ***Navi***
Kunst-stoff ● iOS



Z rožnatimi žetoni kupuješ orožja, dočim ti rumen smrkelj, ki visi s tirnic, vlije nov pogum.

FINAL FANTASY IV: THE COMPLETE COLLECTION

Kot optimistični norec si sicer želim kakega orenk novega polnopravnega Final Fantasyja za PSP. Ampak to je približno tako verjetno kot oživitev tega praktično umrlega sistema. Zadovoljiti se moram torej s še enim rimejkom, tokrat štirice iz 1991.
Kot predelava FF4 za DS (Joker 182, 87) ima Complete Collection na PSPju obnovljeno grafiko, a ne v poligonski trirazsežnosti, marveč v višeločljivostnem 2D. Vse je videti ostrejše kot njega dni, zlasti sličice, ki med boji predstavljajo like in sovražnike. Od DSove inačice se tale razlikuje še po tem, da temelji na GBAjevi verziji, ki je nekoliko lažja. Vsaj v prvi polovici, nakar postane orenk zajebana. Že pretežno linearni glavni kvest, kaj šele dodatna vsebina, ki je po končanju rdeče niti ne manjka.



Dialogi so staromodni, s tekstom v okencih ob sličici lika in brez govora. Toda če si bolj čitavske sorte, te zna spretno napletena štorija orenk zagrabiti.

Nasploh se Complete Collection postavlja z obilico početja. Temeljna odprava, v kateri kot sprva temni in nato svetli vitez Cecil rešuješ svet pred dežurnim zlobcem, zlahka pobere nekaj deset ur. Potem je tu obsežni dodatek The After Years, ki nadaljuje pripoved in vpelje nekaj malega igralnih sprememb na rovaš menjavanja dneva in noči. Doslej je bil na voljo le na wiiju v Virtualni konzoli. Spaja ju Interlude, vezni člen, ki sicer ni nič posebnega, a ga bodo kompletisti veseli. Tako kot izbire stare ali preurejene glasbene spremljave, ki je v obeh izvedbah občudovanja vredna.
Od kod tolikšna razlika med oceno DSove in PSPjeve inačice? FF4 na Nintendovi drkalici je bil ipak grafično docela drugačen, medtem ko je kvazi hires videz tele verzije vmesen, polovičarski korak. Na PSPju ni več augmentov, posebnih veščin, ki so na DSu dodatno povečali razlike med poklici. Visoka težavnost te je na DSu že spočetka pripravila na to, da bo domala vsak boj taktičen izziv (res škoda, da ni na začetku enostavne izbire težavnosti), medtem ko PSPjeva izvedenka hoče preveč staromodne tlake s stotinami naključnih bojev. Vklopiš lahko udobno pohitritev s samodejnim tepežem, ampak s tem špil sam prizna, da je po tej plati dolgovezen.
Ne pomeni pa našteto, da je igra slaba. Dobra zgodba s čutečimi liki in temno, življenjsko stranjo ... mešanje srednjeveške fantazije in znanstvene fantastike ... obilica raznolike vsebine tako na glavni poti kot ob strani ... zanimivi šefi ... boji, v katerih je treba ubrati alternativne strategije, prilagoditi pristope ter like in obvladati črto ATB (Active Time Battle), ki je debitirala prav v FF4 ... raziskovanje svetov peš in v letečih ladjah ... stalno prihajanje in odhajanje kameradov ... ter vobči občutek epskosti, ki v frpjih manjka, iz Complete Collection naredijo privlačen izdelek za ljubitelje žanra. Tisti, ki so štirico že končali, bodo veseli After Years in Interluda. Ostalim pa špila ne priporočam, saj je preveč staromoden. V fizični obliki in v spletni štacuni PS Store stane okrog 30 evrov. **75** ***Sneti***
Square Enix ● PSP

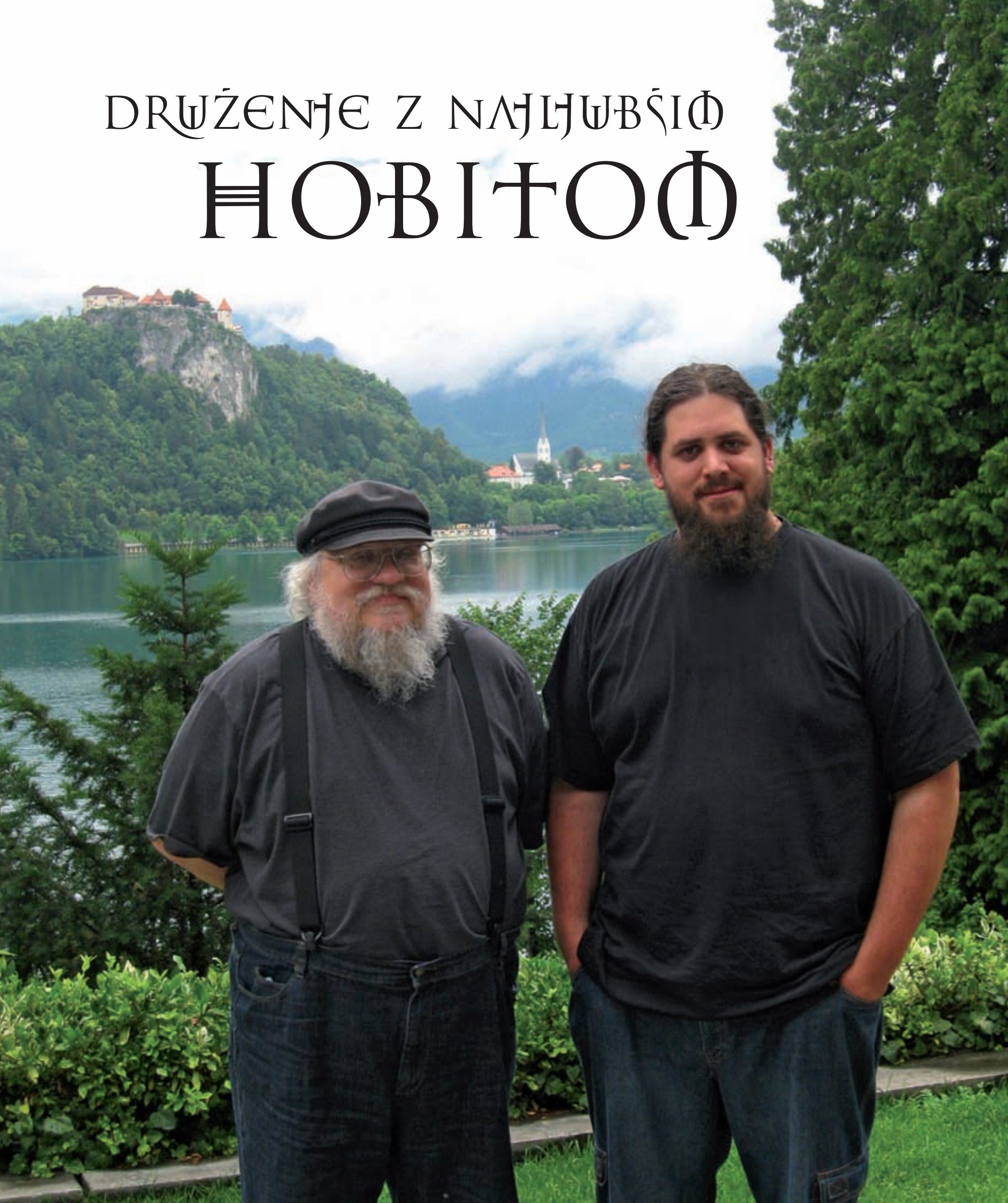


Collection spočetka ni tako težak kot FFIV za DS, vendar to odplačaš z več rutinskimi, grinderskimi boji. Zanimiveje rata v drugi polovici igre.



Okoljska grafika je sicer tudi prestavljena v višjo ločljivost, a je slično ohrna in primitivna kot v izvirniku. Tega so zdaj pa res že dovolj predelovali.

Druženje z najljubšim HOBITOM



Bržda najbolj znani in brani še živeči fantazijski pisatelj George R. R. Martin se je na svoji evropski turneji oglasil v Kokoški. Zalezuje ga in mu profil spiše Sneti, pionir med njegovimi slovenskimi fani, ki je odličnost serije Pesem ledu in ognja oznanjal že pred štirinajstimi leti.

Raymond Richard Martin ne skrbi dobro zase. Gospod ima na grbi šest križev in dvoje let povrhu ter je kar obilen. Njegova nizka, čokata pojava sive brade, belih las in naočalanih svetlih oči spomni na dobrodušnega hobita, ki mu je prijazna gozdna čarovnica vdihnila zalogaj Božička. Toda kljub nezavidljivemu fizisu si je v kavarni hotela Slon mirno naročil tortico, nezdravi mesno-sladko-alkoholni obed na ljubljanskem gradu pa pospravil sceloma. Vesela trojica Rak, Fršlok in Platfus si je že kupovala karte za grajsko vzpenjačo, da bi Martina družno pohopsala. Še sreča, da smo mu za protiutež slani teletini, ocvirkom in kranjski klobasi ponudili domači Quattrov kozji sir na olivnem olju! Užitkoma ga je pojedel, a šele, ko je dobil zagotovilo, da Q ni Shagga in da njegove koze niso snedle nikogaršnje moškosti.

Mar dočaka, kdor čaka?

Zato nisem najbolj optimističen glede tega, da bo proslavljeni avtor kdajkoli dokončal svoj megablastični niz A Song of Ice and Fire, s katerim je zaslovel po vsej obli in je preveden v več kot dvajset jezikov, med njimi japonščino in našo miniaturno špraho. Sprva je bil mišljen kot trilogija, a ga že zdaj tvori pet obsežnih, več kot tisočstranskih knjig – Igra prestolov (A Game of Thrones, 1996), Spopad kraljev (A Clash of Kings, 1998), Vihra mečev (A Storm of Swords, 2000), Vranja gostija (A Feast for Crows, 2005) in v angleščini pravkar izdani A Dance with Dragons.

Z voznìškega - sedeža - strica Bedanca

Ko se je George pojavil v Sloveniji, ga Mladinska knjiga kot založba njegovih knjig ni strpala v hotel, od koder bi ga izpustila le, ko bi moral kaj podpisati. Nasprotno, razkazali smo mu lepote podalpske deželice, kolikor se je v času med intervjuji in druženji s fani dalo. Rade volje je sprejel vodičevstvo.

Po podpisovanju v Kopru je bil njegov prvi večji ogled tisti Predjamskega gradu, kjer je v dar dobil kozji pergament s kaligrafsko izpisano legendo o Erazmu in so ga pogostili s srednjeveško pojedino. Najraje bi napisal, kako se je med vožnjo od tam med Logatcem in Vrhniko obrnil k meni in mi zarotniško prišepnil: *"Ejga, R + L = J, S = J in Tywinna Lanisterja je žena klicala Zvonko."* Pa mi ni. Zasebno je enako skrivnosten kot na intervjujih. Je pa res, da kot prevajalec njegovih knjig in njegova senca v Sloveniji nisem vrtal vanj glede teh reči. Sem mu pa potožil nad prevajalskim brskanjem po seznamih oseb vsakič, ko se mu zapiše with his sons, saj slovenščina loči med dvojino in množino. *"Kar množino uporabi,"* mi je odvrnil v smehu. *"Naj bodo moji junaki v Sloveniji bolj fertilni, pa je."*

Zvedavo je vpijal vse v zvezi z našo zgodovino in gradovi. Bil je razočaran nad hudičem, ki si je po Valvasorju za domače živali vzel polhe, in navdušen nad vitezi, ki so se šemili v ženske, da bi jih tako počastili, kar je izvedel na gradu Kamen. Tja in na Bled smo ga peljali v petek, da bi od naše deželice videl še kaj drugega kot notranjosti knjigarn, Ljubljano, Koper in avtocesto. Postregli smo mu s kremšnito in kosilom v nekdanji Titovi rezidenci, kjer nas je gostil blejski župan, poln zgodovinskih zanimivosti in strašnojožetovskih vicev. Ljubljana se mu je vtisnila v spomin kot targaryensko mesto, saj pri nas najdeš zmaja celo na pokrovih kanalizacije. Navdušili so ga tudi kipi na Zmajskem mostu, čeprav imajo po njegovem dve nogi preveč.

Če Martin vselej rad poudari, da je največ sebe dal v pritlikavega Tyriona, si ob opazovanju bodic, ki si jih izmenjujeta z osebnim asistentom Tyom Franckom (prav tako piscem, preveri Leviathan Wakes, ki sta ga z Danielom Abrahamom izdala pod enotnim psevdonimom James S. A. Corey), ne moreš pomagati, da slednjega v tem dinamičnem duetu ne bi enačil z Bronnom. *"Jaz sem lani spisal roman, ti zanj nucaš pet let." "Nisi spisal romana, ampak pol romana. In če gledaš, kako mršav je tvoj, je Ples z zmaji osem romanov."*

Ko smo po maratonskem podpisovanju v Konzorciju zgonjeni do kraja ždeli v avli hotela Slon, srkali pijačo in grizljali krepčilne osminke pice, se je z utrujenim, a dobrodušnim pogledom zapičil vame in rekel: *"Veš, kaj? Od zdaj naprej bom zahteval, da poleg mene podpisujejo knjigo tudi prevajalci. Naj se še oni tako nečloveško namatrajo."* Nakar je stekla debata o prihajajočih ameriških podpisovanjih Plesa z zmaji, skozi katero se je izkristaliziralo, da mu sploh ni jasno, kako priljubljen je trenutno, saj je množico bolj pripisoval neprisotnosti drugih tujih avtorjev v Sloveniji kot lastnemu uspehu. Je treba posebej reči, da se moti?

StricBedanc

- NABIRKA - ZANIMIVOSTI

Favoritnega mi pisca nisem hotel utrujati z banalnimi vprašanji tipa "Kateri je vaš najljubši lik?" in "Kakšen bo konec sage, ali bo srečen?" Prav tako takih malenkosti nisem želel basati v glavni tekst o njem, ker bi ga nalomil v klasičen intervju. Zato si bagatelce preberite tu.

– Njegov najljubši lastni lik je Tyrion. Vanj je dal največ sebe.
– Ni zagret igričar, je pa špilal nekaj računalniških iger, med njimi Master of Orion in nazadnje Homeworld. Prvoosebnih streljačin ne mara. Bolj navdušen je nad namiznicami in igranji vlog. Vseskozi vneto zbira figurice vitezov in miniature srednjeveških gradov.
– Igro prestolov je začel pisati leta 1991, ko je med pavzo od scenarizma in pisanjem drugega romana, še danes nedokončanega Avalona, dobil navdih: v glavi se mu je narisala podoba volčjih mladičev v snegu. Poletnem snegu – to se mu je zdelo zelo pomembno. Nekaj časa je pisal in mu je šlo dobro, potem je prekinil in odšel v Hollywood delat TV-serijo, nakar se je 1994 vrnil in povest dokončal 1996.
– Najljubši pisci so mu danes 94-letni fantazijski pisec Jack Vance, leta 1995 umrli avtor znanstvene fantastike Roger Zelazny in Tolkien. Njega noče rušiti, hoče pa preseči legije njegovih bledih posnemovalcev.
– Izhaja iz revne družine, odraščal je v ameriškem pristaniškem mestu Bayonne v New Jerseyju, blizu New Yorka. Vzgojen je bil v spominih na nekdanjo veličino svoje familije, dosti je bral in potoval v domišljiji, ko je gledal ladje, ki so zapuščale mestni pristan.
– S svojimi ljubitelji se na konvencijah in podpisovanjih srečuje že desetletja. Tržno dokaj nepomembno Slovenijo je obiskal bolj po naključju, saj ga je Mladinska knjiga začopatila ravno, ko je bil na bližnjem Poljskem. Z nastopi je drugače zaseden po tri leta vnaprej.
– Francosko firmo Cyanide, ki dela na igrah ASoIaF, je skupaj s svetovalci izbral ravno zato, ker je majhna. Meni, da se bodo licenci, ki jo kanijo zazdaj izkoristiti za dva špila (strategijo Genesis z napovedanim letošnjim izidom in neimenovano frpjko), iz tega razloga bolj posvetili. Skozi leta so dobili veliko drugih ponudb od večjih firm, a so jih zavrnili. Ni hotel izdati, od katerih.
– V francoskem prevodu so krvovolki postali vol - kodlaki, v italijanskem pa je iz jelena, ki je pokončal krvovolkuljo, ratal samorog.
– Februarja letos se je Martin poročil s svojo dolgoletno intimno prijateljico Parris McBride. Kako primeren priimek. Izmenjala sta si po keltskem vzoru narejena prstana. To je njegov drugi zakon, prvič je bil poročen od 1975 do 1979, ko je prešel na polno pisunsko kariero.
– Noče povedati, kdo je mama od Jona Snega.
– Z ljubljanskega gradu bi moral zaradi nesposobnosti naših taksistov po žrtju pešačiti, če ga ne bi zapeljala Qjeva alfa. Debata je tekla o kozah in zdravstvenem zavarovanju.
– Revija Time ga je umestila na svoj seznam stotih najbolj vplivnih ljudi na svetu. To se mu zdi nadvse zabavno.



Za naš knjižni trg, kjer so naklade romanov med petsto in tisoč kosi, je Martin zlatojamen avtor. Doslej so prodali več kot 10.000 njegovih knjig v slovenščini. Prevajalec Boštjan Gorenc aka StricBedanc aka komik Pižama se je izkazal že v prvo, dočim sta Vihra mečev in Vranja gostija prevedeni izvrstno. Drugi del, Spopad kraljev, je poslovenil Branko Gradišnik, vendar je tedaj Bedanc nad projektom držal uredniško pest.

Tempo, ki ga Martin ubira, je ležeren, saj je Ples z zmaji, ki naj bi ga v slovenščino prevedli v drugi polovici 2012, klesal šest let. Glede naslednje od predvidenih sedmih bukel, Winds of Winter, pa pravi, *"da na njej sploh še ni začel resno delati"*.
Verjetno ne bi bil črnogled, če bi se Martin sproščal v hišici ob jezeru in srebal zelenjavne sokove z antioksidanti. Toda ne, on vandra po svetu, kot bi bil mladenič. Ko sem 23. junija čez dan ob več priložnostih govoril z njim, je neredko potarnal, da je utrujen. Nič čudnega – prišel je direktno s Poljske, kjer so ga vestalke napile z vodko *("Fino je, da po njej nimaš mačka.")* in z njim plesale okrog tabornega ognja, nakar so ga Slovani zvlekli še na ogled tevtonskega gradu. Po Sloveniji je sledila vrnitev v rodne ZDA, koder je z obiski mest, scenarijem za naslednjo sezono HBOjeve serije ter novo kratko štorijo zaseden do konca leta. *"Od vsega tega džumbusa bi imel veliko več, če bi se mi dogajal pred tridesetimi leti,"* je dejal.
Po prihodu v Slovenijo je fasal zilijon intervjujev, prireditev ob Predjamskem gradu – za katerega pravi, *"da je hud in ga bom skušal na nek način vključiti v prihodnje opise dežele Zahodnje"* –, oglede znamenitosti ter obvezno podpisovanje papirnih svitkov. Na koprskem višanju vrednosti knjigam za prodajo na Ebayu se je zbralo dvesto ljudi, na tistem v ljubljanskem Konzorciju pa epskih dva tisoč. Od tega trije avtobusi romarjev s Hrvaške, kjer imajo takisto svojo 'Pjesmu leda i vatre'. (Intermeco za žmohtnost bratskega jezika: Igra prijestolja, Sraz kraljeva, Oluja mačeva, Gozba vrana.) Taka gneča je bila, da so ljudje čakali po pet ur in omedlevali. Martin pa je posvetila v Boštjanove 'StričeveBedančeve' Gorenčeve prevode deval od šestih popoldne do skoraj polnoči. Na svojem (ne)blogu *Grrm.livejournal.com* je naslednji dan zapisal, da *"je še živ, ampak komajda."*

Martina na maturo

A moja skrb ni več sebična. Še pred tednom bi ob morebitni novici o pisateljevi pogibeli lannisterski delež žalosti čutil ob zavedanju, da so se prava vrata v Westeros za vedno zaprla. Sedaj, ko imam z Martinom osebno izkušnjo, bi bila jadikovalna deleža poravnana, kajti tip je frajer ino faca.
Občudovanja vredno je že, kako pri svojih letih prenaša potovalne, podpisovalne in ogledovalne napore ter je pri tem praktično stalno dobre volje in pripravljen na besedo. Šur, to je v opisu njegovih del in nalog. A zlahka bi bil čemeren in zadržan, intervjuje bi dajal odrezano, druženja pa bi zaključeval ob vnaprej dogovorjeni uri, ne tedaj, ko mu roka že pada od prešvicanega trupa. Glede na stalno ista vprašanja in srednjeveška mesta, ki jih doživlja povsod, kamor pride, mu ne bi zameril. Vendar se obnaša kot profesionalec tako do tistih, ki smo ga brali in opevali, ko je



Po južini na ljubljanskem gradu za novinarje in izžrebance so bili vampi odteščani, glave pa polne vtisov od druženja s slavnim piscem v hozentregerjih. Ta se je izkazal za ljudskega in nas je spodbujal, naj ne bomo sramežljivi, nakar so se jeziki razvezali. Druga z desne je Jokerjeva nagrajenka Urška, sivolasi terminator zadaj je Quattro, dočim se je špeglasti nindža zasidral med Bedanca in Martina.

bil še globoko nišni pisatelj, kot do novih ljubiteljev, katerih mase so se privalile sedaj, ko je mainstream. Ko je za rowlomanijo in vampirmanijo prišla martinmanija ter je zgolj Vranje gostije prodal več kot šestnajst milijonov izvodov.

George R. R. Martin je prijetna oseba jasnih nazorov, ki ima kaj povedati o tem, kar počne. Svojo levičarsko liberalno držo nosi ponosno, kar je dal vedeti z nasprotovanjem pregonu ilegalnih mehiških priseljencev iz zvezne države New Mexico, koder domuje. Do tega sva prišla pri vprašanju, koliko njega je v večplastnih osebah iz Pesmi, s katerimi mojstrsko lutkari. *"Vanje sem gotovo dal del sebe in svojih izkušenj, toda za pisatelja in človeka je zelo pomembna sposobnost empatije – vživljanja v druge."* Zaradi tega je sposoben ustvariti toliko raznolikih, a kljub temu verjetnih in življenjskih oseb. *"Ne morem biti devetletna deklica, lahko pa skušam razmišljati, kot bi ona v dani situaciji."*

Ni pa se strinjal z menoj, da bi lahko njegove osebe prestavili v drug čas in prostor in bi še vedno delovale. *"Nemalo truda vlagam v raziskovanje tega, kako naj bi razmišljal in deloval srednjeveški človek ter kakšni so bili družbeni odnosi. Poln kufer imam fantazijskih povesti, kjer jih neuk kmetič napne naduti princeski, nakar jo sčasoma osvoji. Temu kmetiču bi v resničnosti z razbeljenimi kleščami izruvali jezik, o zvezah med predstavniki različnih družbenih razredov pa ne bi bilo govora."*

Martin nenehno pedantno preučuje še druge elemente srednjega veka, od gostij prek hrane do oblačil, oklepov, orožij in šeg. Ravno zato so teksture njegovih dogodkov tako bogate in pristne, naj govori o tem, kako je bil napravljen nek gospod, do opisa žrtja na gostiji s sedeminsedemdesetimi jedmi. *"To je še malo, kajti nekatere so jih imele po sto triinštirideset, medtem ko so bili tlačani veseli, če so jedli meso dvakrat na leto,"* se priduša.



Targaryenska Ljubljana je bila Martinu všeč, ni pa niti slutil, da ga bo zvečer v Konzorciju pričakala dvotisočglava množica. Za razliko od mnogih poflastih avtorjev si pozornost docela zasluži.



Peter Dinklage, škrat Tyrion v Igri prestolov, je študiran dramski igralec in plodovit nastopajočež, ki je v šestnajstih letih kariere pod streho spravil ducate vlog. V Seinfeldu je bil glas po telefonu.

Ta življenjskost njegovih likov, ki jim pravi 'svoji otroci' (takih iz mesa in krvi nima), me je privedla do naslednje obsežnejše pitalice. Oziroma hipoteze, da so njegovi nastopajoči tako zanimivi, ker skoznje raziskuje človeško nrav. Analiza dvojnosti človeka, ki je razpet med duhovnim in snovnim, plemenitim in pokvarjenim, je v Pesmi vidna povsod in je vrhunska, zaradi česar je njegovo pisanje po mojem primerljivo s formalno 'velikimi' literarnimi deli. *"Rad citiram nobelovca Williama Faulknerja, ki je dejal, da je vredno pisati samo o težavah človeškega srca, ki je sprto s samim sabo. Ozadje je potem nepomembno, naj bo to srednjeveški grad, vesoljska ladja ali detektivska agencija."* Nastopajoči v sagi, od prebrisanega Tyriona Lannisterja prek napore prenašajoče Daenerys Targaryen do plemenitega Neda Starka, so se za vedno vtisnili v bralski spomin. Tudi zato ima Pesem tako široko privrženstvo po številčnosti, starosti in spolu, saj ga berejo najstniški geeki, matere štirih, brhke mladenke in brkati očanci. Tistim, ki mu očitajo, da svoje karakterje rad pobija, hudomušno zabrusi, da je on *"le kronist, ki zapisuje, kaj se je zgodilo. Ned Stark je bil smrti zapisan vnaprej in me čudi, da je preživel tako dolgo."*

Od onega drugega R. R.ja naprej

Zanimiv je bil odgovor na pitalico o njegovih vzornikih. *"Pri trinajstih sem prvič prebral Tolkienovega Gospodarja Prstanov, a starega mojstra sem začel ceniti šele, ko sem zmogel doumeti opustošenje Šajerske in to, da se s hepiendovskim porazom Saurona zgodba ne konča."* Zdaj je še bolj poln spoštovanja do Tolkiena, zlasti v tistem pogledu, da njegove zgodbe igrajo drugo violino svetu, ki ga je angleški stric tako detajlno ustvaril kot klasični filolog in vsestranski izobraženec. *"Middle-Earth je ledena gora, katere večina je skrita pod površjem. Moji umotvori in tisti večine drugih fantazijskih pisateljev pa so koščki ledu, ki ležijo na splavu in kolovratijo po razburkanem morju. Moj svet namreč nastaja sproti, ko pišem, in z detajli se ne ubadam pretirano. Kjer je Tolkien ustvaril cele umetne jezike, sem sam daleč od tega."* To je hitro izvedel fan, ki mu je poln upanja pisal, naj mu pošlje slovnico visoke valirijščine, nakar mu je Martin smeje odgovoril, da si je doslej izmislil sedem besed v njej in ko si

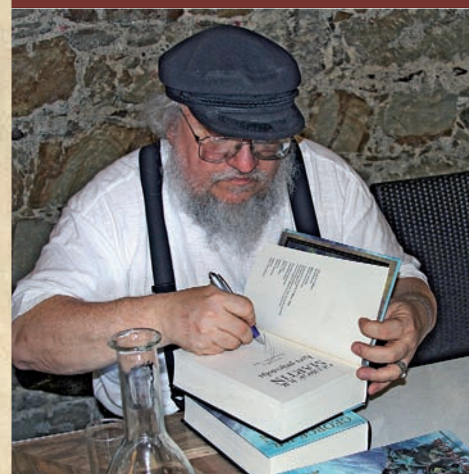


Večer tisočerih - podpisov -

Bržda si nihče, še najmanj zaposleni v knjigarni Kozorcij, ni predstavljal, kakšna množica se bo zgrnila na ljubljansko podpisovanje 23. junija. Ob 16.30 je nekatere skrbelo, da ne bo nikogar, toda že pol ure kasneje je praznina izpuhtela. Ljudi se je začelo treti in vrsta, ki je bila po ovinkih speljana čez vse zgornje nadstropje, ni mogla pogoltniti vseh navdušencev, ki so prinesli knjige v podpis. Čeprav se jih je nekaj sto drenjalo na stopnicah in pred vhodom, so prihajali novi in novi. Vročina in slab zrak sta terjala davek in par ljudi je dejansko omedlelo. K sreči je bil pri roki usposobljen veterinar (jaz), k lajšanju kolateralne škode pa so pripomogle prodajalke, ki so ves čas podpisovanja krožile s pladnji hladne vode in kasneje s čokoladicami. Razdelile so jih kar precej, kajti skozi Konzorcij je zaokrožilo dva tisoč ljudi.

Med čakajočimi smo uzrli mnogo mn3njalniških obrazov in padla je marsikatera zanimiva debata. Častno mesto v vrsti si je prislužil okostnjak s pripetimi listki tipa "Čakal sem na Martinov podpis!", vsi pa so navdušeno posegali po knjigah. Možje po Dejstvih o Chucku Norrisu, Priročniku za vožnjo tanka in ostalih namigih za sodobnega gospoda, medtem ko so punce, ki jih je bilo vse prej kot malo, listale po Ramsayjevih kuharicah. Potterjevska otročad je umanjkala, saj je A Song of Ice and Fire namenjen starejši publiki.

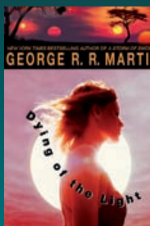
Bolj ko se je ura bližala enajsti zvečer, bolj je naraščal strah, da bo GRRM spakiral kufre ali ga bodo z mrtvo roko odpeljali na urgenco. Zato je StricBedanc aka Pižama sčasoma napovedal, da je konec s posvetili in bo gmajna dobivala le še podpise. To je dogajanje bistveno pospešilo, tako da je nekaj pred polnočjo zadnji srečnež zapustil knjigarno, ubogi George pa je lahko končno odšel v bližnji hotel Slon počivat. ***Quattro***



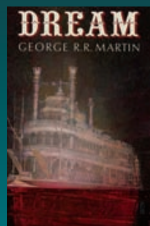
- Njegova - ostala dela

GRRM na sceno ni uletel od nikoder, zlasti pa ni že od nekdaj pisal o zmajih in coprnikih. Leta 1970 je diplomiral iz novinarstva in kmalu zatem začel škrabati prve kratke zgodbe z znastvenofantastično tematiko. Pri urednikih ni naletel na razumevanje, a se ni vdal in leta 1973 so ga že nominirali za nagradi hugo in nebula s štorijo With Morning Comes Mistfall. V osemdesetih in devetdesetih je delal v Hollywoodu kot scenarist za TV-seriji Cona somraka ter Beauty and the Beast, dokler se ni posvetil nizu A Song of Ice and Fire.

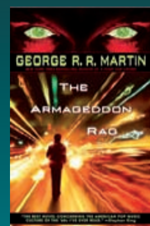
Dying of the Light (1977)
Umiranje luči je Martinov prvi roman in čeprav gre za znanstveno fantastiko, hitro opaziš nastavke za A Song of Ice and Fire. Povest obravnava umirajoči planet na robu galaksije, ki ga zanaša vse dlje od zvezdne toplote in svetlobe. Liki še živijo, a pri hodnosti nimajo, kajti izginili bodo skupaj s svojim svetom. Po eni strani ima roman, ki za razliko od ljube nam fantazijske sage ne obiluje s stranmi, akcijsko plat. Toda v ozadju bije dramatično srce, ki se ne boji smrti protagonistov. Hladne znanstvenofantastičnosti, kot jo imajo rade zgodbe o visoki tehnologiji, je malo, tako kot je v Igri prestolov in nadaljevanjih malo klasične magične fantazije. A prav zato, ker se osredotoča na zgodbo in like, Dying of the Light kljub starosti še danes deluje sveže, nauki pa aktualni.



Fevre Dream (1982)
GRRM rad skače med žanri. Fevre (izgovori 'fivr', tako kot Fever) Dream je vampirski horor, na temelju resnične zgodovine postavljen na jug ZDA 19. stoletja. Naj mi ljubitelji Somraka oprostijo, ampak povesti Štefke Meyerjeve so proti temu en drek. Tu ni jadikujočih najstnic in žajfastih ljubavi, marveč ihtava krvavost, ki zabeli Martinov občutek za pletenje zgodb. Kapitan parnika, ki pristane na kupčijo z neznancem, je kmalu deležen krvosesne izkušnje, ki zajema tako adrenalinske in groteskne pasaže kot spogledovanje z znanostjo glede izvora vampirizma ter metaforiko glede političnega in gospodarskega nereda tistega časa. Fevre Dream ni zastonj izšel v prestižni zbirki SF Masterworks in če si želiš orenk ZF-vampirističnega romana, je to to.



The Armageddon Rag (1983)
Armageddon Rag je roman o rokovski skupini s konca šestdesetih in umoru njihovega agenta, ki mu nekdo iztrga srce. Bivši novinar začne godljo preiskovati in naleti na nove smrti, kar ni presenetljivo, saj gre bend na turnejo zaradi novonastale popularnosti. Povest se bere kot detektivka, a se pod tem ubada z zatonom cvetlično hipijevske generacije, prehodom vrednot in spreminjanjem glasbe in odnosa do nje. Armageddon Rag je bil komercialni polom, ki je pisca skorajda stal literarne kariere, a danes je jasno, da je vse prej kot slab.



Dreamsongs: A RRetrospective (2007)
Martin ni pisal le romanov, marveč je prav tako ustvaril številne novele in kratke zgodbe, ki jih je objavljal po revijah in antologijah. Dvodelna zbirka Dreamsongs: A RRetrospective, ki meri slabih tisoč petsto strani, obiluje s čudovitimi štorijami. Slog je domala pri vseh vrhunski, ideje pa raznolike, naj gre za ekscentričnega prodajalca živali, ki kolovrati po vesolju v orjaški 'Noetovi' barki, prek scenarijev za TV-serijo Zona somraka do lirične A Song for Lya o telepatskih alienih in vpogleda v niz Wild Cards, ki ga Martin so - ustvarja z drugimi avtorji ter deluje kot eden od urednikov. Fabule se sučejo v ZF-vodah, tako da ne pričakuj krepke doze fantazije v slogu Igre prestolov. Za to skrbi zlasti kratka štorija The Hedge Knight iz sveta Pesmi ognja in ledu, ki je na voljo tudi kot strip. Preostali dve, The Mystery Knight in The Sworn Sword sta izšli v antologijah Legends 2 oziroma Warriors. Jako zanimivi so tudi avtorjevi komentarji k zgodbam.



bo osmo, bo prvi, ki jo bo izvedel. Tudi pri prepričljivem jeziku Dothrakijev v HBOjevi televizijski nadaljevanki ni imel prstov vmes, saj so ga izdelali člani kluba, ki se ukvarja samo s tem. To, kako je khal Drogo v dothrakijščini izražal jezo nad Zahodnjim, je Martina navdušilo enako kot nas.
Ko smo že pri seriji. *“Šestindvajsetega julija začno snemati drugo sezono, ki jo bodo začeli predvajati aprila naslednje leto. Knjigi naj bi bila pretežno zvesta, seveda s kompromisi.”* Velikih bitk naj ne pričakujemo, ker zanje ni sredstev, in ko se morajo odločati med slabimi računalniškimi efekti ali nič efektov, izberejo slednje. Zanimivo je bilo izvedeti, da “*ima HBO pri tem, kako knjige priredi, proste roke. Sem le svetovalec, čigar mnenja niso zavezani upoštevati.”* Tako lahko recimo ubijejo Daenerys in naredijo Tyriona za kralja, če se jim zljubi. A ker sta vodji projekta velika fana povesti, blasfemij ne bo.
Dobro je bilo izvedeti Martinovo mnenje o kritikih obsežnosti njegovih del. Spomnim se, kako je Štefančič



Martin je povedal, da v serijo namenoma niso dali velikih imen, marveč dokaj neznane igralce, ki se spoznajo na svoj posel. Začetnica Emilia Clarke je kot Daenerys kul in nima težav s slačenjem.

junior Igro prestolov označil za špeh. *“Seveda mi je jasno, da moje knjige niso mimogredne, vendar tako obsežno pišem zato, ker hočem bralca prenesti v svoj svet, mu dati okusiti okuse, ugledati barve, občutiti čustva. Šola 'manj je bolje' mi ne sede, ker to privede do kratkih obnov vsebine.”* S tem se strinjam, kajti če knjiga ni razvlečena – kar je Pesem redkokje –, naj bo mirne duše krepka. To, kako oživljeno v Martinovih romanih izkusimo izmišljen svet, ljudi in dogodke, je dobra posledica 'zašpehanosti'.

Pesnik

Martin ostaja skromen in daje vtis, kot da se ne zaveda izvrstnosti svojega pisanja. Njegov slog je istočasno preprost in zapleten, precizen in baročen, realističen in romantičen. Sosledje dogodkov je vpeto v perfektno načrtovano verigo, s čimer si da po lastnem pričevanju opraviti dosti, saj *“včasih po cele dneve prestavljam poglavja sem ter tja”* –, segajo pa od veličastnih, narode preobračajočih kataklizem do majhnih usod. Pesem ledu in ognja je epska, a hkrati intimna. V tem je srž njene privlačnosti. Menim, da bi morala biti Igra prestolov obvezno maturitetno čtivo, o katerem bi se dijaki z učitelji obilno pogovarjali. Seveda je za to bore malo možnosti, saj za našo pepeрelo akademsko sfero fantasy ne obstaja. Ampak človek lahko upa in teži, kajneda?
Moje dobre misli gredo z GRRMjem, kjerkoli že bo. Naj se ne napreza in kako črno redkev več naj poje, da bo zdrav. Čez leta pa se morda spet srečamo. Tedaj, ko bomo že odplesali polko z zmaji in bo zima pred vrati.

P. S.: Zakaj mu vendar nisem ponudil knjige, v katero bi mi naškrabal 'V spomin Snetiju in njegovemu sinu Martinu, mojemu sopriimenjaku'? Zato, ker bi si ob tem slovenskem leporečju zlomil preobremenjeno roko. In zato, ker mi je nekaj že podpisal. Mene samega. Sceloma.

CARS 2

Pixar veljajo za zlate dečke animacije, o čemer se lahko prepričate v analih prejšnji mesec. A ob Cars 2 sem imel vseskozi občutek, da izrisanki manjka tisto nekaj, kar bi jo povzdignilo med klasike, kamor so se zapisali lanskoletni Svet igrač 3, Neverjetni, V višave in Wall-E. Da se razumemo, nadaljevanje govorečih avtekov ni slabo. A potrebovalo bi svoj 'je ne sais qoui'.



Rivalstvo med Strelo in Francescom deluje dosti bolj napihnjeno, kot je v resnici. Še posebej, ker vse avtomobilke vzdihujejo nad njegovimi odkritimi kolesi.

Po tistem, ko je Strela McQueen v enici dokazal, da je največji športnik, je tokrat pred njim nov izziv. Proizvajalec biološko neoporečnega goriva je pripravil serijo dirk, da bi predstavil, kako lahko avtomobili vozijo, ne da bi onesnaževali okolje. Strelo do tekmovanja pripravi Dajz, ki pa se v svoji bebavi nerodnosti zaplete v mednarodno vohunsko zaroto proti zločinski organizaciji, sestavljeni iz razpadajočih škatel, kot so jugoti. Sledi tipična komedija zmešnjav, ki se razplete do spektakularnega, čeprav pričakovanega zaključka, vključno z britansko kraljico. (Enkrat lahko ugibate, kateri avto je.)
Kdor išče globlje podtone, jih ne bo našel. Cars 2 so luštna, neobvezna zabava, a nič več kot to. Ker liki govorijo kot naviti, posebej Dajz, bi znala biti reč za najmlajše preveč zahtevna. Tudi štorijalno, čeprav bo odraslim zaplet dokaj naiven. Pohvaliti gre Rifleta kot britanskega vohuna Zviza McMino in nasploh ekipo (Tanja Ribič, Peter Poles, Janez Škof, Iztok Valič...), ki je delo opravila korektno. Mi pa gre v nos, da je v slovenskih sinhronizacijah narečna govorica postala pravilo za smešne in ne najbolj brihtne stranske like, kot je Dajz. Kritika ne leti toliko na Gojmirja Lešnjaka, bolj na režiserja. Omeniti velja, da Tuš vrti le sinhronizirani različici, tako 2D kot 3D, dočim lahko v Koloseju vidite tudi ono s podnapisi. Bo pa šlo patriotom v nos, da so na koncu na karti Evrope Slovenijo enostavno izbrisali. ***Quattro***
Avtomobili po dvoranah rohnijo od 23. junija.



Dajz, ki je drugače čisto simpatičen nerodnež, tokrat izpade žlobudravo teslo. Tudi zato, ker so vsi drugi liki nadvse uglajeni, na čelu z Zvizom.

SOURCE CODE

Tale naš Jake Jilenhulehej je očitno aboniran na vloge, kjer potuje po času. Če bomo kdaj dejansko izumili časovni stroj, vem, kdo ga bo preizkusil prvi. Čedni gospodič že od Donnieja Darka skače po časovnih nitih – enkrat bolj, drugič manj usodno. Predvsem pa mu uspe izbirati filme, ki skušajo k tej tematiki pristopati kolikor-toliko inteligentno. Okej, razen v Perzijskem princu.
Izvorna koda se na prvi pogled zdi kot resnejši odvrtek Quantum Leapa. Stotnik Colter Stevens (Jake Gyllenhaal) se s spominom, preluknjanim kot sir, prebudi v telesu, ki ni njegovo, na vlaku za Chicago, ob luštni deklici, ki je ne pozna. In tudi spoznati je nima časa, kajti osem minut kasneje vlak eksplodira. Preživelih ni. Toda Stevens ne gre v nebesa, marveč se znajde privezan v čudni napravi, edina povezava z zunanjim svetom pa je zaslon, na katerem se prikaže častnica in ga sprašuje, če je našel bombo. Ob nikalnem odgovoru mu pove, da ga bodo vrnili nazaj v izvorno kodo – in spet bo imel časa samo osem minut. Tu pa se stvari pričnejo zapletati. Stevens skuša na razne načine preprečiti eksplozijo in hkrati odkriti, kako se je sploh znašel v tej godlji. Vsak košček informacije, ki ga dobi, bodisi na vlaku, bodisi od svoje zunanje povezave, mu riše vse bolj grozljivo sliko, ki ji noče in ne more verjeti. Nakar je tu vodja projekta, ki ves čas opozarja, da časa zmanjkuje in mu stotnikovi postranski posli niso nič kaj pogodu.



V tovrstnih prizorih se kaže, da ima režiser Duncan Jones tenkočuten posluh za dramo in vodenje igralcev. Iz scenarija, katerega pisec ni bil dorasel nalogi, je potegnil največ, kar se je dalo.

Film ima vse elemente, da bi lahko postal presenetljivi hit letošnjega poletja. Znana faca v vodilni vlogi, prvovrstna podporna zasedba z Michelle Monaghan (Due Date) in Vero Farmiga (Up in the Air) ter režiser Duncan Jones, čigar prvenca Moon kritiki niso mogli prehvaliti, so prave sestavine. Zatakne se pa pri scenariju. Ne morem reči, da je slab, saj je zastavljen dovolj inteligentno. A dlje ko spremljaš film, bolj se ti zdi, da pisec – ki ima za sabo sama remek dela tipa Species III) – nalogi ni bil dorasel. Zgodba je nastavljena tako, da pričakuješ v njej mojstrske zasuke in vseprisotno jebanje gledalca v glavo, kot ga je bil sposoben nekoč veliki Philip K. Dick. Zato si razočaran, ker reč napreduje predvidljivo, na trenutke celo banalno. Še končni preobrat, ki je v osnovi zanimiv, zvodeni, ker ni primerno tempiran. Po drugi strani pa moram priznati, da je romanca med Colterjem in Christino, razvita v vsega osmih minutah, iskrena, neprisiljena in ne deluje kot mašilo.
Filmu ne morem očitati, da je zanič, saj ne žali gledalčevega intelekta, ura in pol pa hitro mine. Toda če bi moral Source Code opisati z dvema besedama, bi rekel: neizkoriščen potencial. ***Quattro***
V Izvorno kodo lahko v Planetih Tuš že pokukate.

TRANSFORMERS: DARK OF THE MOON

Kako je lahko nek film hkrati visoka umetnost in totalen šund? Vprašajte režiserja Michaela Baya, primarnega ustvarjalca vizuelnega spektakla v Hollywoodu, ki bi znal dramatično posneti kuhanje zelja. Ko je z videospotov prešaltal na filme, je zaslovel z Bad Boys in Armageddonom, nakar so sledili Pearl Harbor in Transformerji. V enici so zavedajoči se orjaški roboti s planeta Cybertron, razdeljeni na dobre Autobote in zlobne Deseptikone, prispeli na Zemljo ter se udarili, v dvojki so zlobnjaki z Megatronom na čelu priklicali Padlega in strašno zaposlili samurajskega vodjo Autobotov, Optimusa Prima. Bay v spregi s scenaristi v filma ni dal ničesar, kar bi požgečkalo razmišljevalni del možganov.



Megan so sterali in pripeljali Britanko Rosie Huntington-Whiteley. Igrati zna toliko kot gnil ringlo, je pa model za Victoria's Secret in punca Jasona Stathama.

To bi bila smrtonosna napaka, kajti siva snov v lobanji se mora vendarle sceloma posvetiti spremljanju gibajočih se podob. Razstavljanje in sestavljanje robotejev, ki menjavajo med človekoliko in vozilno obliko, je epopeja, v katero je šlo ničkoliko pozornosti. Nakar je tu še trademarkovski veleraztur – na avtocesti, med stolpnicami, ki se v Dark of the Moon serijsko rušijo, v hangarjih in pisarnah.
Je sploh važno, zakaj vse leti v luft? Bore malo. Mislim, da sem celo zaznal par vrstic scenarija v slogu 'Autoboti na Luni odkrijejo nekaj, kar bi lahko ogrozilo Zemljo' in 'Deseptikoni to izkoristijo', a nisem ziher, ker je preveč pokalo. Bržda zato nisem krvavo kozlal ob logičnih debilanah, plapolajočih ameriških zastavah, oglaševanjem njihove vojske, patetičnem domoljubju, humorju za petletnike ter čistunski ljubavni zgodbi med novo dolgonogo lepotico in Shio LeBeoufom, ki stalno vrešči kot pičkica. Itak pa sem dobil točno to, kar sem glede na prejšnje Transformerje pričakoval: dve uri in četrt avtomatonske pozabe, kjer so bili roboti na zaslonu daleč bolj čuteči kot jaz v temi dvorane. ***Sneti***
Temna stran Lune že črno sveti v kina, v 2 in 3D.



Raztur doleti Chicago in Trump Tower. Melanije ni, so pa A-ligaši, kot sta John Malkovich in Frances McDormand. Shia, ki hoče igrati najstnika? Dej dej, Bay.



kjer so zvezde doma

GREMO V KINO!
PLANET TUŠ



PRVI MAŠČEVALEC: STOTNIK AMERIKA 3D

(Captain America: The First Avenger), akcija
Režija: Joe Johnston
Igrajo: Chris Evans, Tommy Lee Jones, Hugo Weaving, Hayley Atwell, Sebastian Stan



Steve Rogers (Chris Evans) prostovoljno pristopi k skrivnostnemu raziskovalnemu projektu, ki ga spremeni v super heroja, znanega kot Stotnik Amerika. Rogers združi sile z Bucky Barnes (Sebastian Stan) in Peggy Carter (Hayley Atwell) za boj proti organizaciji HYDRA, ki jo vodi Red Skull (Hugo Weaving).

28. 07. 2011

Planet Tuš Celje, Maribor, Novo mesto, Kranj in Koper



SUPER 8

(Super 8), misteriozni triler
Režija: J.J. Abrams
Igrajo: Elle Fanning, Kyle Chandler, Ron Eldard, Noah Emmerich, Gabriel Basso, Joel Courtney, Ryan Lee, Zach Mills, Amanda Michalka



Poleti leta 1979 je skupina prijateljev v majhnem mestu Ohio med snemanjem filma Super 8 priča katastrofalni nesreči vlaka in sumiti pričnejo, da to, kar se je zgodilo, ni bila nesreča. Kmalu za tem pride v mestu do nenavadnih izginotij in nerazložljivih dogodkov. Resnica je bolj grozljiva kot bi si lahko kdorkoli od njih predstavljal ...

04. 08. 2011

Planet Tuš Celje, Maribor, Novo mesto, Kranj in Koper

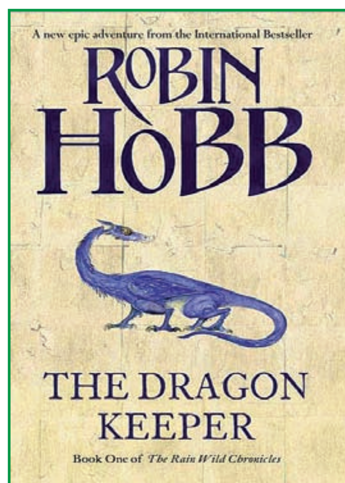
Več informacij o filmih in spored kino predstav najdete na www.planet-tus.si

Robin Hobb: THE RAIN WILD CHRONICLES

Medtem ko se lahko v slovenščini veselimo prvega skupka knjig iz sveta treh trilogij Realms of the Elderlings, to je Dinastije Videc (Joker 203), so tisti, ki pisateljico spremljajo v tujem jeziku, opazili prihod knjige The Dragon Keeper. Ta skupaj z Dragon Haven tvori dvodelni niz The Rain Wild Chronicles, ki neposredno nadaljuje eno od rdečih niti iz trilogije Liveship Traders, čeprav z novimi junaki in svežimi zapleti.

Srž obravnava ponesrečeno izvalitev zmajev in ne ravno elegantno vrnitev v dobo ognjevitih kuščarjev. Rojstvo jih preživi le peščica in še ti so telesne ter umske pokveke. Kot taki so problem za prebivalce, saj se ne morejo sami hraniti. Ljudje tako določijo skupino spremljevalcev, ki naj bi jih popeljala v legendarno mesto zmajev, v katerega pa nihče zares ne verjame. No, čisto po Hobbino cilj ni tako važen kot pot, ki utrdi glavne protagoniste. Ti imajo, enako kot zmaji, polno hib in dvomov, s katerimi se morajo spopasti.

Pisateljica se je tokrat osredotočila na ženske like. Emancipacijski ton se čuti skozi vso pripoved in je dobro predstavljen. Morda občasno preveč vsiljuje svoje poglede, medtem ko moški bralec



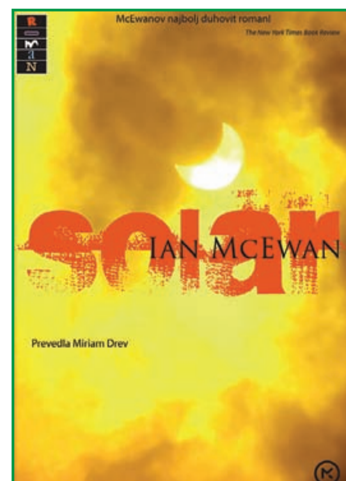
včasih ne bo mogel spregledati, da se večina slabih lastnosti kopiči v likih njegovega spola. Se pa knjigi v celoti posvečata večplastnosti in razvoju oseb. Njihov izbor je posrečen in je mešanica neklišejskih motivov odraščanja, lastnega sprejemanja ter jemanja življenja v svoje roke. Velik poudarek je na različnih vidikih dojemanja spolnosti, istospolni usmerjenosti in sociološki dinamiki skupine. Zadnja je močno povezana z zmaji, ki imajo odlično vdahnjeno osebnost. Ta je v večnem sporu z arogantnostjo ter spominom, kaj so nekoč bili, in telesnimi deformacijami.

To nista bukli za ljubitelje fantazijske epskosti, herojev, kvestov in akcije, saj je pisateljica te elemente skoraj v celoti nadomestila z raziskovanjem osebnosti nastopajočih. Jedro pripovedi je (melo)drama, začinjena s ščepcem avanturizma po neizprosni in neraziskani divjini porečja Rain Wild. H kateremu pa se bomo prihodnje leto vrnili še z dvema napovedanima knjigama. ***Flegma***

Ian McEwan: SOLAR

Hrbtni opis knjige Solar veli, da gre za pripoved o obnovljivi energiji, globalnem segrevanju in fiziku ter njegovih ženskah. Obetajoč si znanstvenega romana, ki me bo pritegnil tako leposlovno kot izobraževalno, sem bil zaradi lahkovernosti jako razočaran. Kljub zveneči tituli in zavajajoči podobi na naslovnici je edini poudarek povesti na zadnjem delu prej omenjenega opisa, torej ženskah. Doktor fizike, Nobelov nagrajenec profesor Beard, je namreč nepopravljiv babjek, ki ima za seboj pet zakonov – pa ne fizikalnih – in še desetkrat toliko ljubic. Večina dogajanja se zato vrti okoli medosebnih, čustvenih in telesnih prilik ter neprilik z babnicami. Žal je pri tem precej odbijajoče dejstvo, da je dedec šestdesetletni plešast debeluh.

'Znanstvena' tema je sončna energija kot rešitev za človeštvo in nekaj misli ter videnj je iskrivih, toda skupaj vzeto je to lice neprepričljivo. Pravzaprav se niti ne trudi prepričati, kajti navkljub moštvu terminov, kakršni so Heisenbergov princip, fotovoltaika in Diracova enačba, štorija ničesar ne razloži niti v osnovi. Umetna fotosinteza, ki je osrednji cilj fizikovega dela, je stvar par vrstic, dočim so opisovanju uživanja v čipsu namenjene celotne strani. Če odmisliš učenjaške izraze in pretirano količino tudi po nepotrebnem neprevedenih tujk, je namreč Solar le roman o mikropripetljajih in mislih navadnega človeka, ki nimajo nobene zveze s fiziko. Pisatelj je sicer vešč peresa in uspe besedičiti o marsičem na satiričen, mestoma glasno duhovit način. Toda knjiga ne seže dlje od plažnega čtiva. Za slab vtis poskrbi še nedomiseln in za lase privlečen konec. Knjižnica še, knjigarna pa ne! ***LordFebo***



Neanalna številka

Zelo drugače smo Jokerjevali pred poldrugim desetletjem, se spominjam LordFebo. Takrat je bilo naše delo in obenem izdelek v prvi vrsti zabavancija. Smo se trudili, se razume, ampak pri tem smo vseskozi iskali in preizkušali različne variante. Tudi neumne in pri njih smo se gromko režali. No, ravno zaradi vsega tega se je Joker izkalil v to, kar je.

Tedanje moštvo, ki je bilo še brezimno, je poleg naju s Sneto sekiro sestavljal Quattro, že tedaj specialist za obskurne igre. Pa naš bančnik in strateg Felix, ki je edini posedoval kreditno kartico, s katero smo vsakomesečno naročali špile iz Onkrajmorja. Nato idrijski mojster megahercev in megabajtov ter utemeljitelj rubrike Železnina, UroŠ. Tržiški najstniški zelenjavofob Jumping Jack, avtor mnogotere iskrivosti, med drugim proslavljene označbe čefur za delikventske nastopajoče v igrah tipa Grand Theft Auto. In naposled njegov sošolec ZoneMan, ki ni imel pojma o avtomobilih in motoroznanstvu, a je bil zagret virtualni dirkač in zato opisovalec vseh sort formulc. On si je izmislil znamenito besedno zvezdo opcija možnosti izbire, zaradi katere je naš laktur prvič dobil supraventikularno tahikardijo. Enkrat tiste čase se nam pridružil še satelit BJamesB, opazovalec interneta in otvoritelj toplo sprejete Jokerjeve šole HTMLja. Takrat je bil splet še mlad in večina zgodnjih surferjev se je preizkušala v postavitvi lastne strani, zato je bila rubrika na mestu.

Dolg uvod ima razlog. Vsebina Jokerja 36, takrat nemara zanimiva in uporabna, je dandašanji precej bedna in neanalna. Revija je imela kar sedemnajst pomagalniških strani, na katerih smo med ostalim z vsemi zemljevidi rešili Duka in spisali trilijon nasvetov, vključno s skicami idealnih linij skozi ovinke za Indycar II. Ja, internet je bil tedi resnično v povojih in naše informacije so bile več vredne. Dobri stari časi. In igre? Privjujali smo prihajajočo Originovo arkado Crusader: No Remorse (ki se je ravno pred kratkim znašla v starinarnici Gog.com), od števitnih opisanih špilov pa ni nobene legende. Še najbolj zapomnljivi naslovi so teli: potezna robotovska strategija Cyberstorm (73), razočarajoči dirkaški šov Megarace 2 (45), džungelska ploščadnica Bermuda Syndrome (85) in risankava avantura The Gene Machine (85). Mortimerja, Lucasove otroške arkade z naslovnice pa se pri najboljši volji ne morem spomnit ...
Da zapolnim plac tega še najbolj nezanimivega Jokerplova, priobčujem prizor iz takratnega stripa. Mimogrede, debelo zbirko starih stripov lahko še vedno naročite in vsak večer prečitate eno dogodivščino.







● MissionForce: Cyberstorm je bila strateška predstavnica Dynamixovega sveta MetalTech, iz katerega so kasneje izšli Tribes. Šlo je za sicer malo duhamorno, ali zasvojljivo šesterokotniško poteznico, v kateri smo s svojimi roboteji preganjali umetno inteligenco iz poslednjega kotička vsemirja. Pri tem smo nadgrajevali tako oklepe kot tudi njihove klonirane pilote. Kaj sličnega bi čisto z veseljem zaigral tudi danes, ampak tovrstne igre, ki so bile nekdaj široko priljubljene in primerno številne, so danes le še nišna zvrst.



● Po mojem bi se vsak igrar iz prve polovice devetdesetih moral spomniti voditelja Lanca Boyla. Njegov televizijski šov prihodnosti se je klical MegaRace, v njem pa so se tekmovalci v maniri tradicionalnih futurističnih gladiatorskih predstav uničevali med sabo. Konkretno s hitrimi avtomobili po lupingasto zavitih progah, polnih bonusov in malusov. Grafika je bila švoh, tudi animacija, ampak vzdušje, h kateremu je največ prispeval ravno dotični plešec, je naredilo špil igralen in igran. A le enico iz leta 1994, medtem ko sta bili dvojka in trojka le še bledi senci.

Kitasti kviznik

Je Kena Kutaragija, idejnega očeta playstationa, Sony upokojil prezgodaj? Glede na nezgodo s Playstation Networkom iz zadnjega obdobja tvrdki kak tehnični maher viška ne bi škodil. Japonska multinacionalka bi znala v bližnji prihodnosti pogrešati zlasti Kenovo hardversko jasnovidnost in brezkompromisnost, na rovaš katerih so se igralne postaje v preteklosti brez večje muje branile pred napadi dnevnosobnih konkurentov. Za playstation 4 so prikoritniki recimo že namignili, da bo njegov razvojni proračun občutno tanjši od tistega, ki so ga svojčas namenili tretji črni zvezdi. Kriza in to. Ampak okej, s tem, kaj bo to pomenilo za bodočnost znamke in človeštvo, se boste obremenjevali, ko se vrnete s plaže. Če boste pravilne odgovore na spodnja vprašanja zapisali na reviji priloženi listič in nam ga dostavili do 5. avgusta, vas bo v poštnem nabiralniku morda pričakal eden od desetih špilov za PS3, ki smo jih za vas napaberkovali. Na spisku so spoštovanja vredni naslovi, kot so Shadows of the Damned, Gran Turismo 5, Dungeon Siege 3, Red Faction: Armageddon, SOCOM: Special Forces, Motorstorm: Apocalypse, Virtua Tennis 4 in slični. Kaj čakate? Kemični svinčnik v roke, možgane na ON, čivavo na stražo in pejmo!



1. Katero oznako nosi osrednji procesor, ki tiktaka v drobovju playstationa 3?
$) powerPC
h) cell
c) emotion engine

2. V God of War 3 se Kratos spopade s Heraklejem. Kateri lik ga opazuje z balkona?
#) Ares
4) Hera
f) Zevs

3. Kako se je imenovala shujšana različica druge igralne postaje?
a) PSX2
d) twoslim
x) pstwo

4. Katera izmed sledečih serij se ni nikoli pojavila na PSPju?
g) Silent Hill
?) Motorstorm
0) Ninja Gaiden

5. Kako je ime letalu, ki si ga v prvem Unchartedu lasti brkati Sully?
r) Hog Wild
&) Crazy Diamond
d) Rose Mary

6. Koliko let naj bi po napovedih Sonyja trajal življenjski cikel playstationa 3?
k) sedem
z) deset
t) dvanajst

Dobitniki Disneyjeve priredbe Motovilke so: Aleks Šuštar iz Izole, Martin Frank iz Postojne, Jan Kraševec iz Ljubljane, Zala Murovec iz Ljubljane, Janez Velkavrh iz Kranja in Marko Zdešar iz Črnomlja.

Rešitev je bila aurum. To pomeni zlato.



avtor JANEZ KORENT	ORODJE ZA ZEMELJSKA DELA	VELEUM	DANILO TÜRK	▽	▽	MESTO V NEW MEXICU, ZDA	RIMSKI KOMEDIOGRAF	ROMAN JOHNA KNITTLA	(L)OV	ANTIČNA NOMAD. LJUDSTVA J. RUSIJE	TROPSKI RASTLINOJEDI KOPITAR
KILOGRAM			LASTNOST IHTAVEGA / KEMIJSKI TEHNIK								
REKREATIVNA ŠPORTNICA											
ZABAVNA ZGODBICA O ZNANI OSEBI									IVO PETRIČ / PESNIŠKI UKRAS; BREZVEZJE		
IGRA GIBOV, MIMOS				KRAJ OB PRESPAN. JEZERU (M) / TURČIJA							
RUSKI FIZIK KAPICA						MORSKI RAZBOJNIK, GUSAR	POKRAJ. V SAUD. AR. / MERILNIK EL. UPORA				
risba KIH	OKRASNO DREVO, KATALPA	GL. MESTO LIBIJE / OREHOV LES								MLADA JEREBICA	EVA LONGORIA
NEKD. ANGLEŠKI ATLET (SEBASTIAN)				ZIBANJE, GUGANJE							
MEHKO USNJE, IRHOVINA				NIŽJA LESNATA RASTLINA / PRITISK				KOS CELOTE / DVOJICA			
FLAMSKO MESTO V BELGIJI					ENOTA ZA JAKOST ELEKTR. TOKA						RAZKROJ
GR. MIT. JUNAK, RANLJIV V PETO					GLEDALIŠČE / RUSKO ŽGANJE						
DEL SRAJCE						TROBLJA / GLASBENI SLOG					
OTO VRHOVNIK			KOŠARKAR BRYANT / PODZEM. HODNIK					VRSTA, RED / VOHALNI ORGAN			
IZVIR, POREKLO				AM. IGRAL. (BRUCE) / JANEZ TRDINA					ČARE PETER / ČLEN		
ENKA, ENICA							OČI, ATEK				
TURIST. KRAJ JUŽNO OD DUBROVNIKA							SUROVINA ZA PIVO				

Res lepe igrice prejmejo: Jernej Kališnik iz Kranja, Janez Košenina iz Medvod, Bojan Cankar iz Trbovelj. Rešitev je bila: MINI COOPER.

Na priloženo glasovnico napiši iz slike izhajajoč geselj. Rok je dan 8/8. Tri nagrade so ok!

MOŽ, KI SE JE HOTEL SESTAVITI NAZAJ

Turobni november je opravičeval svoje ime in zalival mesto s hladnim dežjem, ki je bil tik na tem, da prične zmrzovati. Temu primerno je bilo cestišče gladko kot steklo. Avtomobil, ki je vozil po ovinkasti cesti, je na posebej spolzkem delu divje zaplesal in Kuhar je zlovoljno zaklel. Samo še tega mu manjka, da bi po dveh kozarčkih zletel s ceste in ostal brez vozniškega dovoljenja. Uspelo mu je umiriti vozilo in nadaljeval je dosti bolj previdno.

Čez nekaj kilometrov je prišel do nekoga, ki ni imel te sreče. Vozilo je ležalo prevrnjeno na bok ob zlomljenem električnem drogu. Znova je zaklel in ustavil. Iz žepa je potegnil mobilnik in poklical reševalce, potem pa stopil iz avta in proti razbitini. Dež ga je premočil v hipu.

“Alo! Je vse v redu z vami?”

Zdelo se mu je, da je zaslišal tih stok. Ali pa je bilo morda to le škripanje in pokljanje pločevine? Stopil je bliže in skušal ugotoviti, ali je še kdo v vozilu. Pri tem se je nehote naslonil na pokrov avtomobila. Zabliskalo se mu je pred očmi in zadnja misel, ki so jo še spočeli njegovi možgani, je bila: “Prekleti električni kabel ...”

Reševalci so prišli do mesta nesreče že čez dvajset minut, a tako za Kuharja kot za nesrečnega voznika je bilo prepozno. Lahko so samo še izklopili elektriko in obe trupli odpeljali v mrtvašnico.

V trenutku, ko je reševalno vozilo prispelo do bolnišnice, pa se je v Kuharjevem stanovanju prižgal računalnik. Namesto znanega logotipa operacijskega sistema se je na zaslonu prikazala kriptična kratica EX-201 in več napredujočih pikic, ki so označevale nalaganje posameznih sistemskih komponent. Čez nekaj minut se je v stanovanju nekaj premaknilo in na zaslonu so stale le še črke:

SISTEM AKTIVIRAN

* * *

“Poglej, nič nimam proti darovanju organov, če je prostovoljno,” je dejal Kuhar in otresel cigaro. “Meni osebno je pač ideja, da bi nekdo uporabljal moje kose mesa, moralno nesprejemljiva. Ja, čeprav jih ne potrebujem več.”

“Kaj pa boš z njimi, zaboga? Ko si mrtev, ti nič ne koristijo!” Lednik je vedel, da je vsa debata zaman. A kot vedno, ko sta spila nekaj kozarčkov preveč, je bil čas za teme, v katerih so se njuna mnenja drastično razhajala.

Kuhar je nadaljeval:

“Glej, ni pomembno, da jih jaz ne potrebujem več. Pomembno je to, da nikogar več ne zanima, kaj jaz osebno mislim o tem. Ko neko stvar napraviš obvezno, s tem človeku odvzameš pravico do svobodne izbire.”

“Ampak se ti ne zdi, da korist drugih tukaj prevlada nad interesom posameznika?”

“V korist mnogih bi bilo tudi, če bi se sklonil in vam vsem nastavil rit! Pa mi država tega ne predpisuje. Ali pač? Včasih se vprašam, kdaj nas bodo začeli jebati še fizično.”

“In kaj lahko narediš, ko si mrtev? Preprosto nič. In roko na srce, ni takrat že vseeno?”

Kuhar se je zamislil, kar je sogovornika kar malo presenetilo. Ni bil vajen, da bi kolegu tako hitro ustavil tok argumentov.

“Prav imaš, Lednik. Dejansko bi morali imeti možnost, da svojo voljo uveljavimo po smrti. In ne le potom odvetnikov, ki jim itak ne gre zaupati. Na zdravje!”

Trčila sta s kozarcema in vstala.

“Nič, treba bo domov. Imaš kake načrte za dan državnosti? Moja sprašuje, če se nam boš pridružil na pikniku.”

“Hvala za vabilo, Lednik, ampak dal si mi hudo dobro idejo. Bomo videli, če se bo dalo z njo kaj zaslužiti. Če bo čas, bom morda kaj priletel naokoli. Se vidimo!”

* * *

Baza podatkov o prejemnikih je bila trd oreh. Ker je šlo za arhivsko gradivo, ni bilo dostopno prek matrice. Torej je bilo treba vdreti v zgradbo. Ampak katero?

EX-201 ni mogel razmišljati izven okvirov. Primitivna umetna pamet, rezultat Kuharjevega pomanjkljivega učenja, ni bila dovolj razvita za napredno sortiranje in filtriranje podatkov. Iz matrice je enostavno potegnil vse možnosti in jih uredil v oblaček. Ustanove, s katerimi je bilo Kuharjevo telo v neposrednem stiku, so dobile najvišjo prioriteto, z njimi povezane zgradbe malo nižjo. Ostale je pospravil iz predpomnilnika. Nemara jih bo potreboval za primerjavo z novimi podatki, ki jih bo našel v prioritetnih zgradbah.

Imel je srečo. Mrtvašnica, kamor so prepeljali truplo, je bila del univerzitetne klinike, kjer se en robot med ostalim osebjem sploh ni poznal, zato je lahko mirno vstopil v prostore. Niti čipa RFID mu ni bilo treba spoofati, ker večina nadzornih senzorjev ni delovala. Zdravstveni sistem, proti kateremu je imel njegov stvaritelj toliko povedati, je bil očitno še bolj v razsulu, kot je država dajala vedeti. Zadostovalo je, da se je postavil ob kup stare krame poleg administrativnega oddelka in šel v hibernacijo, kot da je del zastarelega inventarja. Ponoči, ko je delovala samo urgenca, se je vklopil in povezal v lokalno omrežje. Vendar arhiva tam ni bilo. Le zaznamek, da je seznam darovalcev v papirni obliki v kleti.

Brskanje po kabinetih mu je vzelo skoraj celo noč. Papirna hramba je morda ljudem uporabna, zanj pa je predstavljala neverjeten napor. Predvsem zato, ker podatki vsaj za njegove algoritme niso bili urejeni po nobeni logiki. Dejstvo, da je obstajalo 117 map z imenom Kuhar, J., naloge ni prav nič olajšalo. In trije so imeli isti datum smrti. Njegovo nedokončano delo je spet pokazalo zobe. Pozabil je vstaviti podatke, ki bi ga ločili od soimenjakov, niti svojega rojstnega dne ni vpisal. EX-201 je skeniral, primerjal prebrano s tistim prgiščem znanja o svojem stvarniku in se končno odločil za mapo.

Seznam bolnišnic, ki so prejele organe, srečoma ni bil dolg. Le štiri bo moral obiskati, da najde prejemnike.

* * *

“Tako, dragi moj EX-201, vse, kar še potrebujeva, je prožilni mehanizem.” Mrežnica CMOS v robotskih očeh je z zanimanjem spremljala Kuharja, kako si je na notranjo stran stegna nastavil pištolo in pritisnil na petelin. Zaslišal se je top tlesk in glasna kletvica.

“Hudič, kako boli! V rit pa minimalna invazivnost!!!”

Majhen čip, ki si ga je vsadil v nogo, je nadzoroval osnovne življenjske funkcije in jih oddajal najbližji brezžični vstopni točki. Če jih ne bi več zaznal, bi aktiviral robota. Mož je bil dovolj pameten, da prožila ni nastavil le na izgubo signala, saj bi to pomenilo preveč lažnih alarmov. Mu pa ni bilo všeč, da za svoj denar ni mogel dobiti dražjega čipa, ki bi oddajal tudi natančno lokacijo. Črni trg, pač. Včasih moraš biti zadovoljen s tistim, kar dobiš.

Sedel je k računalniku in se nasmehnil ob sliki, ki jo je prejemal iz robotovih oči. Prsti so zaplesali po tipkovnici in vrstice kode, ki je sestavljala pamet kovinskega moža, so se začele pretakati v njegov pomnilnik. Zdaj rabi samo še čas za učenje umetne pameti. Po njegovih ocenah bi bilo dovolj že pol leta, da bi bil robot povsem neodvisen. Vsak dodaten dan ga bo napravil v vrhunski izdelek, ki si ga bo gotovo omislil vsak podobno misleči. Spomladi naslednje leto ga lahko predstavi kot prototip investitorjem. A čaka ga še veliko dela. Predvsem ugotoviti, kateri podatki so pomembni za enolično prepoznavo. Lahko si je predstavljal škandal, če bi mašina šla in požela napačen organ od napačnega človeka. Potrebnega bo veliko testiranja. A to pride na vrsto kasneje. Najprej je treba proslaviti delujočo različico alfa.



* * *

Moški je ležal med črepinjami razbite šipe in plitvo dihal. Padec iz petega nadstropja je preživel po zaslugi EX-201, čigar noge so delovale kot amortizer. A le do neke mere. Robot je jezno pogledal navzdol, kjer je bil namesto delujoče leve noge le kos zverižene kovine, iz katere je teklo hidravlično olje. A še vedno je držala njegovo težo. S težavo se je napotil proti neznancu, ki mu je ob pristanku odletel iz rok, in pograbil nož.

“Kaj sem ti sploh storil?! Pusti me! Lahko ti plačam! Dam ti, kar hočeš!!! Prekleti robot!”

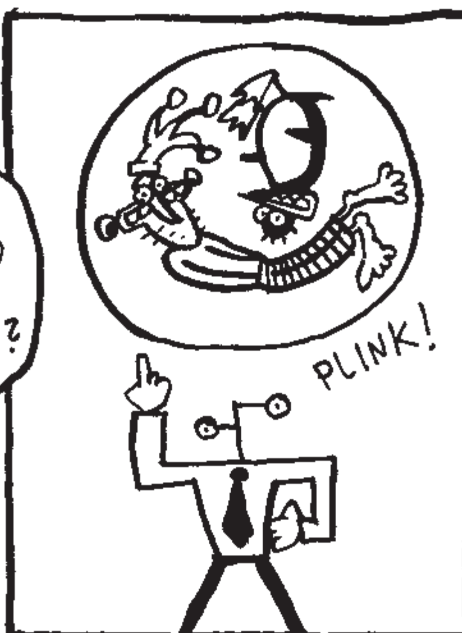
Srhljiv krik je preplašil vrane, ki so prhnile z drevesa. Skozi zvočnik se je zaslišal Kuharjev glas.

“Samo tisto bom vzel, kar je moje,” je dejal z opravičljivim tonom. “Nič drugega.”

Obrnil se je in se odvlekel stran. Čez ramo je imel nogo, od katere je še vedno kapljala kri. Nekje globoko v njegovih elektronskih možganih se je na seznamu zarisala prva kljukica.

Quattro


ZDAJ BOM UPORABIL SUPER SPOSOBNOSTI.
NE VERJAMEM.
ZAKAJ RAVNO TAKOJ ZDAJ?


PLINK!


AH! ALI JE TO VESOLJE? TAKO ME ZEBE!
POGLEJ! VESOLJSKA LADJA!


TIŠINA!


KO STA BILA V VESOLJU, ALI STA VIDELA KAJ, KHM, „SUMLJIVEGA"?
JAZ SEM VIDEL VESOLJSKO LADJO!


TAKO TOREJ? ZDAJ MI JE KONČNO VSE JASNO. ZADOVOLJEN SEM.
STRINJAM SE Z VSEM.
DOVOLJ S PRETVEZO! JAZ VEM, KDO SI V RESNICI!
P.B. 2011


TAKO TOREJ? HO HO HO! POVEJ, KAKO TI JE USPELO RAZKRITI MOJO PRAVO IDENTITETO?
NA POMOČ!
ZDAJ TI BOM POVEDAL.


NE MOREM VEČ POSLUŠATI, GRRR! PLANETU ZEMLJA SE BOM MAŠČEVAL Z NAPOVEDANO GLADOVNO STAVKO IN POPOLNO ...
DESTRUKCIJO TEGA PLOČNIKA!
NEEEEEEEEEEE!


ŠE ZDAJ, ISTEGA DNE, MALO POZNEJE, SEM ČISTO RAZBURJEN.
KONEC



Joker
ROCKSTAR GAMES PRESENTS
L.A. NOIRE



DUKE NUKEM
FOREVER